



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“DISEÑO DEL PROGRAMA DE CREATIVIDAD
“ANGELITOS” BASADO EN EL MODELO
ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA PARA EL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL III CICLO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA EN LA I.E. N° 80402 DISTRITO DE
PACANGA, CHEPÉN, LA LIBERTAD”**

TESIS

**PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE MAESTRA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA**

AUTORA:

Bach. IRENE ESCOBEDO CAMILO

ASESOR:

Dr. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGON

LAMBAYEQUE-PERÚ

2018



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“DISEÑO DEL PROGRAMA DE CREATIVIDAD “ANGELITOS”
BASADO EN EL MODELO ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA
PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL III CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
EN LA I.E. N° 80402 DISTRITO DE PACANGA, CHEPÉN, LA
LIBERTAD”**

TESIS

**PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE MAESTRA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA**

Bach. IRENE ESCOBEDO CAMILO
AUTORA

Dr. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGÓN
ASESOR

APROBADO POR:

Dr. JORGE ISAAC CASTRO KIKUCHI
PRESIDENTE DEL JURADO

M.Sc. MAXIMILIANO JOSÉ PLAZA QUEVEDO
SECRETARIO DEL JURADO

M. Sc. BELDAD FENCO PERICHE
VOCAL DEL JURADO

DEDICATORIA

A Dios:

Por darme el regalo de la vida y premiarme con mi familia maravillosa y los hijos que son mi orgullo.

A los niños de educación primaria:

Quienes representan el esfuerzo y me invitan a asumir el compromiso de ser paradigma de la educación, para que ellos reflejen el ejemplo de ser mejores personas que contribuyan a la grandeza de nuestra patria.

AGRADECIMIENTO

A los catedráticos de la Universidad “Pedro Ruíz Gallo”, quienes, promoviendo una cátedra crítica y reflexiva, impulsaron el desarrollo de un pensamiento divergente y juicio racional para poder discernir los conocimientos que la nueva educación requiere.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO	4
ÍNDICE.....	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	13
1.1. UBICACIÓN O CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.1.1. Contextualización de la zona.....	15
1.1.2. Contextualización de la Institución Educativa.....	16
1.2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE.....	17
1.3. CARACTERÍSTICAS Y MANIFESTACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	22
1.3.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	25
1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
CAPÍTULO II: MARCO	
TEÓRICO.....	29
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	30
2.2. BASE TEÓRICA – CONCEPTUAL.....	32
2.2.1. Pensamiento divergente.....	32
2.2.2. Pensamiento divergente.....	33
2.2.3. El Modelo estructural de la inteligencia de Guilford.....	36
2.2.4. Creatividad.....	37
2.2.5. Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia.....	39
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y PROPUESTAS.....	42
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	43

3.2. PROPUESTA TEÓRICA.....	56
3.2.1. Denominación.....	56
3.2.3. Datos informativos.....	57
3.2.4. Objetivos	57
3.2.5. Presentación	58
3.2.6. Fundamentación.....	59
3.2.7. Presupuesto.....	62
3.2.8. Cronograma de sesiones de aprendizaje.....	63
3.2.9. Sesiones de aprendizaje del programa.....	64
CONCLUSIONES.....	117
RECOMENDACIONES.....	118
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	119
ANEXOS.....	121
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS.....	128

RESUMEN

El presente estudio destaca como insuficiencia el deficiente desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén. La investigación es de carácter descriptivo propositivo y consistió diseñar un Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia con el propósito de desarrollar el pensamiento divergente en los niños y niñas de educación primaria.

El aporte investigativo, radica en el modelo teórico de la propuesta: Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, el mismo que se ha diseñado considerando los aportes de Guilford, con su teoría del pensamiento divergente y el modelo estructural de la inteligencia, como propuesta para desarrollar el pensamiento divergente de los niños y niñas del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén – 2017.

La lógica investigativa asumida en la solución de la problemática, permitió utilizar métodos teóricos y prácticos, tales como el histórico- lógico, hipotético – deductivos, el de la modelación y el enfoque sistémico estructural funcional.

En base a la evaluación del pensamiento divergente de los niños del grupo de estudio, se ha diseñado el presente programa, el mismo que considero permitirá que los niños y niñas que no han logrado adecuadamente el desarrollo del pensamiento divergente, puedan realizarlo mediante el desarrollo de estrategias didácticas elaboradas al programa que se ha diseñado.

Palabras claves: Creatividad, flexibilidad, fluidez, pensamiento divergente, programa didáctico y originalidad.

ABSTRACT

The present study highlights as deficiency the deficient development of divergent thinking in the children of the third cycle of primary education of the I.E. N° 80402, of the district of Pacanga, province of Chepén. The research is descriptive in purpose and consisted of designing an "Angelitos" creativity program, based on the structural model of intelligence with the purpose of developing divergent thinking in primary school children.

The investigative contribution lies in the theoretical model of the proposal: "Angelitos" creativity program, based on the structural model of intelligence, which has been designed considering Guilford's contributions, his theory of divergent thinking and the model Structural of intelligence, as a proposal to develop the divergent thinking of the children of the third cycle of primary education of II.E. N° 80402, of the district of Pacanga, province of Chepén - 2017.

The investigative logic assumed in the solution of the problem, made possible the use of theoretical and practical methods, such as historical-logical, hypothetical-deductive, modeling and systemic functional structural approach.

Based on the evaluation of the divergent thinking of the children in the study group, the present program has been designed, the same one that I believe will allow children who have not adequately achieved the development of divergent thinking to do so through the development of Didactic strategies elaborated to the program that has been designed.

Keywords: Creativity, flexibility, fluency, divergent thinking, didactic program and originality.

INTRODUCCIÓN

De acuerdo a las investigaciones realizadas en los últimos años la educación es el factor fundamental en el desarrollo y crecimiento de un país en este mundo globalizado, el cual se encuentra en permanente cambio y transformación. En ese sentido es importante ver a la educación como la gran posibilidad de poder enfrentar con éxito los nuevos retos y cambios que se tienen que afrontar, en ese sentido se tiene que fortalecer nuevas formas de trabajar en el aula con nuestros niños y niñas brindándoles oportunidades de hacer las cosas de distintas maneras para lo cual es muy importante trabajar la creatividad y el pensamiento divergente.

El pensamiento divergente (también conocido como pensamiento lateral) es aquel proceso o método de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia.

En este sentido, el reto particular es identificar a partir de las investigaciones precedentes en el área, los factores constitutivos de los procesos de pensamiento en el acto de aprender y educarse, que ayuden a reorientar el procesos soluciones alternativas y creativas; entre estos el determinar los estilos de pensamiento existentes de las estudiantes y su utilización para dar soluciones a situaciones cotidianas y establecer si evidentemente el pensamiento integral, caracterizado por el uso múltiple de canales cognitivos y la combinación de estilos de pensamiento y aprendizaje en las estudiantes está correlacionado con la creatividad, generando con esto mejores posibilidades de conocimiento de las estudiantes y acercamientos al desempeño en sus procesos de aprendizaje como de convivencia y solución de retos en las niñas de la Institución Educativa N° 80402.

La educación en buena parte se ha ido reduciendo a resultados cuantitativos de logro, minimizando el pensar, el sentir y el actuar de las niñas en aras de del cumplimiento de disposiciones político administrativas que en algunos aspectos como la masificación, y el cumplimiento de estándares, socavan el proceso de autoconocimiento y la capacidad para solucionar problemas creativamente.

Demás se evidencia la carencia del pensamiento divergente, por cuanto los niños formulan respuestas muy lógicas y mecánicas, demostrando deficiencias en el desarrollo de este tipo de pensamiento.

En el caso de la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, se observan en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria presentan deficiencias para utilizar diversas estrategias para solucionar problemas o retos que se le presentan en las diversas áreas curriculares, debido a que el proceso de aprendizaje se ha convertido en una actividad repetitiva, memorística y monótona y no se les da la oportunidad de buscar sus propias estrategias u otras formas de solucionar los retos o problemas que se les presenta, lo que ocasiona un deficiente desarrollo del pensamiento divergente y no permite lograr una formación integral del niño, ni tampoco capacitarlo para solucionar los retos o problemas que se le presentan en su vida escolar, social y familiar.

En base a este contexto se propone un programa basado en el modelo estructural de la inteligencia, que permita mejorar el desarrollo del pensamiento divergente los niños y niñas del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga.

En este contexto se ha planteado el **problema científico, con la interrogante siguiente:** ¿Qué características debería tener el diseño del Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, para mejorar el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017?.

Se precisa como **objeto de estudio**, Proceso formativo del pensamiento divergente de los niños del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén – 2017.

La presente investigación intentar resolver un aspecto importante que busca contribuir al desarrollo del pensamiento divergente de los niños y niñas del III ciclo de educación primaria. En tal sentido el **objetivo general** de la investigación es Diseñar el Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, para desarrollar el pensamiento divergente en los

estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017.

Como objetivos específicos se ha considerado:

- a) Diagnosticar el nivel del problema de déficit de pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017, mediante la aplicación de un test.
- b) Organizar el sustento teórico de la temática en estudio mediante el recojo de información bibliográfica.
- c) Estructurar el Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, para desarrollar el pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017.
- d) Validar el Programa el Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, para desarrollar el pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017. A través de la técnica del juicio de expertos.

EL Campo de Acción: Diseño del Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, para desarrollar el pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017.

La Hipótesis es la siguiente: Si diseñamos un Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, entonces es posible que se desarrolle el pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017.

Para la contrastación respectiva se realizarás:

- Analizar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente, en los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén, antes del diseño del Programa de creatividad “Angelitos”.

- Diseñar un Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, teniendo en cuenta las características de los niños y niñas del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén.

Habiéndose detectado el desarrollo del pensamiento divergente en el nivel de educación primaria se desarrolla en forma mecánica, es necesario abordar la problemática del proceso de adquisición del pensamiento divergente, por cuanto repercute en todos los niveles educativos, capacitando al estudiante a reflexionar y dar solución a los diversos problemas que se le presentan en la institución educativa y comunidad.

Investigar sobre esta problemática es una necesidad prioritaria, ya que, si el estudiante no desarrolla su pensamiento divergente, no va a poder enfrentarse exitosamente a los retos que se le presentan.

El presente trabajo se justifica porque busca en los estudiantes desarrollar el pensamiento divergente, el cual le posibilitará la capacidad para dar respuestas nuevas y diferentes y dar solución a los problemas que se le presente en diferentes ámbitos.

Constituye también una alternativa metodológica para los docentes de educación primaria que desean desarrollar este tipo de pensamiento.

Nos permite profundizar en el conocimiento del pensamiento divergente y la creatividad.

El trabajo está dividido en tres capítulos:

El Capítulo I, contiene el análisis de la problemática de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén, respecto al pensamiento divergente de los niños del III ciclo de educación primaria.

El Capítulo II, se refiere al Marco teórico, denominado: Enfoques y referencias teóricas del desarrollo del pensamiento divergente.

El Capítulo III, presenta el análisis e interpretación de los resultados, el Modelo Teórico de la propuesta, la propuesta y algunas experiencias de su aplicación.

También contiene Conclusiones, Recomendaciones, Referencias bibliográficas y Anexos.

CAPÍTULO I:

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO: PROBLEMÁTICA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE

CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO:

PROBLEMÁTICA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE

1.1. UBICACIÓN O CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

1.1.1. Contextualización de la zona

El distrito de Pacanga se encuentra situada al norte del distrito de Chepén, en la provincia de Chepén, Región La Libertad. Ubicándose a 79°30 de longitud, 7°10 latitud y a 90 m.s.n.m. Tiene una extensión de 583.93 Km² Cuyos límites son: por el norte con la Provincia de Chiclayo, por el sur con el Distrito de Chepén por el este con San Miguel y San Gregorio (Región Cajamarca), y por el oeste con el distrito de Pueblo Nuevo.

Su clima es cálido, seco y poco lluvioso, su relieve es ligeramente plano con pequeñas elevaciones. Su hidrografía lo conforman los ríos Jequetepeque y Chamán. Presenta una flora con gran variedad de plantas como: arroz, maíz, lac tau, caña de azúcar, carrizo, plátanos, mangos, ciruelas, paltas, higos, alfalfa, hierba luisa, llantén, paico, moye, zapotes, higuerones, vichayos, etc.

Tiene una diversidad de animales como: venado, gato montés, zorro pumillo, gallinazos, gavilán, águila, cuculís, tórtolas, chilalas, tordos, arrocero, etc.

Su economía se basa en la agricultura que brinda ocupación a 69.8% de la PEA (Población Económicamente Activa). También realiza otras actividades como el comercio, transporte, construcción, hoteles y restaurantes e industrias y servicios cuyo porcentaje es menor.

Pacanga tiene una población de 17,976 habitantes. El 31,2% de la población tiene educación universitaria y no universitaria. El 12,6% no tiene ningún nivel educativo. Según la edad, el analfabetismo se

concentra en la población adulta, especialmente de la tercera edad (de 65 años a más).

En lo político, el gobierno local está representado por la Municipalidad Distrital de Pacanga, cuya misión es concertar propuestas de gestión coordinando con instituciones públicas, privadas y organizaciones de la sociedad civil, para que la población tenga acceso a la educación, salud, empleo y cuente con los medios necesarios para mejorar el nivel y calidad de vida.

En el distrito de Pacanga, en la Villa del mismo nombre se ubica la Institución Educativa N° 80402.

1.1.2. Contextualización de la Institución Educativa

La Institución Educativa N° 80402, en la actualidad según el PEI (2016) de la Institución Educativa N° 80402, las características más importantes relevantes para el presente estudio son las siguientes:

Se encuentra ubicada en la villa de Pacanga, capital del distrito, en el perímetro de la plaza de armas del distrito de Pacanga, ubicada en el Jr. 28 de julio 464.

La Institución Educativa N° 80402, fue creada en el año 1905, ya que se encontró actas de evaluación del año 1906 en la Supervisión Provincial de Educación de Chepén, y funcionaba con el N° 2310; cuya preceptora fue doña Genoveva A. Paredes.

En la actualidad cuenta con una infraestructura moderna de material noble de 03 pisos con 12 aulas, 2 baterías de servicios higiénicos, un patio, un centro de recursos debidamente implementado con sus laptop X0 y 01 cañón multimedia así como con internet pagado por el estado. En el año 2016 alberga 226 estudiantes en el nivel de Educación Primaria atendidos con 12 profesores de aula, 01 docente de Educación Física y 01 director designado por concurso.

La misión de la Institución Educativa N° 80402 es: “Somos una institución que brinda una formación integral sustentada en principios y valores que forma alumnos líderes competentes, creativos e innovadores cuyas actitudes le permita aprender a lo largo de la vida de esa manera impulsar la creación de una nueva sociedad pacanguina”. (PEI, 2016).

Así mismo tiene como visión: “Queremos ser una Institución Educativa modelo, eficiente, eficaz y efectiva con docentes identificados y comprometidos con la calidad educativa y educandos con una formación integral y sólida en valores desarrollando estrategias personales de éxito, innovadores y creativos para enfrentar satisfactoriamente la competitividad de un mundo moderno y globalizado y de esta manera impulsar la creación de una nueva sociedad pacanguina”. (PEI, 2016).

En el Proyecto Educativo Institucional (PEI., 2016) de la Institución Educativa indica entre la diversidad de problemas que se presentan, tenemos: niños con escasa práctica de hábitos de lectura, bajo nivel de comprensión y producción de textos, poca práctica de valores morales, prácticas interpersonales inadecuadas, conductas inapropiadas dentro y fuera de clase, aptitudes agresivas y violentas y poca creatividad en el desarrollo de diversas actividades y poco accesible a pensamientos diversos.

1.2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE

Se considera que el pensamiento divergente surge en el Renacimiento y se lo considera como el tipo de pensamiento dominante en la Modernidad, debido a que es la estrategia que utilizan tanto los artistas como los científicos y los políticos.

En cuanto al uso que se le da en la ciencia, es esencial que se utilice esta manera de pensar debido a que es importante que en las

investigaciones se analice y revise cada paso que realizan de manera adecuada y detallada.

Hoy en día, a pesar de que este método es reconocido por los especialistas, en las escuelas y en cualquier ámbito de la educación continúa existiendo una forma de enseñar y aprender bastante tradicional.

Es decir, los ejercicios y problemas que deben realizar en las distintas materias sólo poseen una única solución como correcta y si llegan a encontrar una solución alternativa o distinta a la establecida, se los califica con una mala puntuación.

La razón por la que la educación es de este modo es debido a que se decidió desarrollar la capacidad de deducción lógica de los niños.

Sin embargo, en algunos países se desarrollan nuevos métodos que se implementan en las escuelas para fomentar el desarrollo del pensamiento divergente y la creatividad de los mismos.

Estas nuevas formas de evaluación tienen como fin incrementar, y de esta forma estimular la capacidad de poder pensar de manera diferente. A diferencia del pensamiento divergente, el convergente afirma que la única manera de solucionar o enfrentar un problema es guiándose por unos determinados pasos previamente determinados.

No obstante, se les critica a los defensores de este método que de esta manera sólo existirá una sola forma de solucionar los problemas y, por lo tanto, un único modo de sacar conclusiones.

A su vez, este método reduce la capacidad de desarrollar la creatividad debido a que limita la posibilidad de innovar y de crear nuevas posibles soluciones o ideas.

Hasta los años 60, el estudio de la inteligencia se había limitado al análisis del pensamiento convergente, y es Guilford quien da el primer

paso para la consideración del pensamiento divergente como entidad propia e independiente.

Pensamiento convergente: pensamiento orientado a la solución convencional de un problema.

Pensamiento divergente: aquel pensamiento que elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad.

A través del pensamiento divergente, la creatividad puede plasmarse tanto en la invención o descubrimiento de objetos y/o técnicas, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de renovar antiguos esquemas o pautas.

Estos dos conceptos constituyen los extremos de un continuum en el que todos/as nos situamos en alguna de sus ubicaciones.

La producción divergente hace referencia a la capacidad para generar alternativas lógicas a partir de una información dada, cuya importancia se evalúa en función de la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente (Romo, 1987).

El análisis del producto creativo se realiza a través de los siguientes indicadores (Guilford & Otros, 1981):

- Fluidez: capacidad para dar muchas respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.
- Flexibilidad: capacidad de cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema.
- Originalidad: se refiere a la novedad desde un punto de vista estadístico.
- Redefinición: capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente, liberarnos de prejuicios.
- Penetración: capacidad de profundizar más de ir más allá, y ver en el problema lo que otros no ven.

- **Elaboración:** capacidad de adornar, incluir detalles.

A pesar de que el concepto al que nos referimos: -creatividad, va calando cada vez más en todos los ámbitos de nuestro entorno; continuamos distanciando, alejando, coartando y retrayendo a aquellas personas que -representan el pensamiento creativo al que se denominó originalmente como pensamiento divergente.

Sobre las características relacionadas con la creatividad es importante considerar las siguientes (Jiménez, 2000):

* **Habilidad para pensar en las cosas holísticamente para pasar después a comprender sus partes:** este modo de aprender suele entrar en conflicto con el sistema de enseñanza, que procede por pequeños pasos para integrarlos al final.

* **Impulso natural a explorar ideas,** que suele ir acompañado de entusiasmo y tenacidad pero que puede polarizarse o dar como resultado ideas que pueden parecer radicales, fuera de lugar o simplemente extravagantes.

* **Desafío o reto ante lo convencional:** estos chicos tienen ideas, interpretaciones, preguntas, propuestas poco corrientes que pueden acarrearle problemas de convivencia con padres, profesores y compañeros, dependiendo del grado de tolerancia que presenten todos ellos, así como del resto de las características que adornen la personalidad.

* **Independencia de pensamiento:** espontáneamente rechazan el criterio de autoridad e intentan dar sus propias respuestas a las situaciones nuevas o ya establecidas. Toleran mejor la ambigüedad y no buscan prioritariamente la solución aparentemente más conveniente para un problema, sino la más lógica y original.

* **Juguetería, revoltoso, inconsciente:** tiende a ser juguetero con sus acciones, pensamientos y productos. Manifiestan atracción y cierto

temor por las actividades con riesgo y a veces hacen cosas sólo para ver el resultado o las reacciones de los otros.

Nuestro sistema educativo favorece al estudiante no creativo (convergente) en detrimento del creativo (divergente). Quién sea creativo/a puede tener una personalidad no "deseable"; es fácil que resulte tímido, reservado, poco inclinado a creer en la palabra del profesor, prefiriendo seguir sus propias inclinaciones antes que atenerse a las limitaciones del programa de estudios que presenta los conocimientos en partes para posteriormente unirlos, mientras que estas personas siguen el proceso inverso, al entender en un primer momento las ideas, conceptos, en su totalidad.

El pensamiento convergente suele optar por una sola solución para cada problema, de manera que toda la información ha de ordenarse y colocarse de forma correcta para conseguir inferir la solución. Personas así se adecúan con facilidad al tipo de trabajo que exige el aparato académico, sin poner en tela de juicio su orientación intelectual y pedagógica.

El pensamiento divergente percibe distintas opciones, ya que enfoca el problema desde nuevos ángulos, lo que puede dar lugar a cierta variedad de recorridos y múltiples soluciones.

Individuos convergentes a los que se pide que respondan a los test como si fueran divergentes, es decir como imaginan que contestaría un pensamiento no convencional, pueden dar respuestas muy parecidas a las de los divergentes "genuinos". Lo que indica que la forma de pensar de los conformistas se debe no tanto a una incapacidad para el pensamiento original, como al temor de parecer una persona rara, al miedo a perder la aprobación de la sociedad, o una resistencia a fiarse de la intuición antes que dé la razón. Este descubrimiento es muy interesante, ya que demuestra que podemos ser más creativos de lo que nos permitimos.

La tarea creativa supone definir un complejo proceso de reformulaciones: la meta, la situación de partida y los procedimientos para pasar de una a otra.

Dewey fue el primero en establecer las fases que luego se han considerado clásicas en la solución de un problema, y transcurre por cinco etapas (Carbondale, 1992):

1. Descubrimiento de una dificultad.
2. Localización y precisión de la misma.
3. Planteamiento de una posible solución.
4. Desarrollo lógico del planteamiento propuesto, y
5. Observaciones experimentales.

El conocimiento de que existe este proceso es mucho más antiguo de lo que nos gustaría reconocer y aún seguimos sin dar respuestas adecuadas a las situaciones, dificultades y retos ante los que nos encontramos.

1.3. CARACTERÍSTICAS Y MANIFESTACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

El pensamiento divergente es un proceso de pensamiento de generar ideas creativas mediante la exploración de muchas posibles soluciones. El pensamiento lógico no sirve en lo absoluto ni existe esa palabra. Por contraste, el pensamiento divergente típicamente ocurre de forma espontánea, de modo fluido, tal que muchas ideas son generadas en una pequeña cantidad de tiempo y estas conexiones inesperadas son dibujadas en nuestra mente. Después de que los procesos de pensamiento divergente han sido completados, las ideas e información son organizadas y estructuradas usando pensamiento convergente.

Los psicólogos han encontrado que un alto cociente intelectual no garantiza la creatividad. En cambio, los rasgos de personalidad que promueve el pensamiento divergente son más importantes. El

pensamiento es encontrado entre las personas con rasgos de personalidad tales como: inconformismo, curiosidad, persistencia y voluntad de asumir riesgos.

Se ha elaborado un paralelismo entre la alegría de los niños en edad pre-escolar y el pensamiento divergente. En un estudio documentado por Lieberman, la relación entre esos 2 rasgos fue examinada siendo conceptualizada y operacionalmente definida en términos de rasgos físicos, rasgos sociales, espontaneidad cognitiva, sentido de humor y manifestación de alegría (Lieberman, 1991). El autor describe que durante el estudio mientras observaban el comportamiento de los niños al jugar "ellos notaron diferencias individuales en espontaneidad, insinuaciones de alegría y sentido de humor" que implica una relación entre las cualidades anteriores y algunos de los factores encontrados entre la creatividad estructural intelectual de adultos y adolescentes.

Este estudio puso en relieve los comportamientos entre el pensamiento divergente, la creatividad, y la alegría durante la niñez, los cuales se manifiestan en años posteriores en adultos y adolescentes creativos. Futuras oportunidades en investigación en esta área podrían explorar un estudio longitudinal de los niños en edad pre-escolar y el desarrollo o evolución de habilidades del pensamiento divergente a través de la adolescencia hasta la edad adulta, para fundamentar el vínculo entre la alegría y el pensamiento divergente en etapas posteriores.

Un fin interesante de este estudio sería como éste podría ayudar a los padres y profesores a identificar este comportamiento (o falta de esto) en niños, específicamente en una edad cuando eso puede ser reforzado si ya lo demuestra, o soportado si todavía no lo demuestra.

En un estudio de la Universidad de Bergen, Noruega, se examinaron los efectos del estado de ánimo positivo y negativo sobre el pensamiento divergente (Pinto, 1998). En este estudio, casi doscientos estudiantes de psicología y de arte participaron, primero mediante la medición de sus

estados de ánimo (mediante un adjetivo) antes de realizar las tareas requeridas.

Los resultados mostraron una clara distinción en el rendimiento entre aquellos que tienen un auto-informado estado de ánimo positivo versus aquellos con un estado de ánimo negativo: Los resultados mostraron que un estado de ánimo positivo natural facilita considerablemente el rendimiento, y que un estado de ánimo negativo lo inhiben. Los resultados sugieren que las personas en estado de ánimo elevado podrían preferir estrategias de satisfacción, que conducirían a un mayor número de soluciones propuestas.

Las personas en un estado de ánimo negativo podrían elegir estrategias de optimización y estar más preocupados con la calidad de sus ideas, lo cual es perjudicial para el rendimiento en este tipo de tareas (Pinto, 1998). Una serie de estudios relacionados sugirió una relación entre el estado de ánimo positivo y la promoción de la flexibilidad cognitiva (Isen & Otros, 1985).

En un estudio de 1990 por Murray, Sujan, Hirt y Sujan, esta hipótesis del humor fue examinada más de cerca y encontrada positiva: los participantes fueron capaces de ver las relaciones entre los conceptos, así como de demostrar habilidades avanzadas para distinguir las diferencias entre los conceptos (Pinto, 1998). Este grupo de investigadores trazó un paralelo entre sus hallazgos y la solución creativa de problemas, con el argumento de que los participantes en un estado de ánimo positivo se encuentran en mejores condiciones tanto para diferenciar como para integrar una información inusual y diversa (Pinto, 1998).

Esto demuestra que están en una clara ventaja cognitiva al realizar tareas relacionadas con el pensamiento divergente en un estado de ánimo elevado. Mayor investigación en este tema podría dar a éste un paso adicional para explorar estrategias efectivas para mejorar el pensamiento divergente cuando se esté en un estado de ánimo negativo,

por ejemplo: cómo moverse más allá de "optimizar estrategias" en las estrategias de satisfacción, en lugar de centrarse en "la calidad de las ideas", en orden de generar más ideas y soluciones creativas (Pinto, 1998).

1.3.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la I. E. N° 80402 del distrito de Pacanga, se observa que los niños y niñas se muestran pasivos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje al momento de solicitarles propuestas para dar solución a diversas situaciones que se pueden presentar; lo que se manifiesta quedándose callados sin deseos de participar al plantear propuestas o simplemente siguen las pautas planteadas por el docente demostrando escasa creatividad en un pensamiento divergente. De esta manera se aprecia deficiencias para utilizar diversas estrategias para solucionar problemas o retos que se le presentan en las diversas áreas curriculares, debido a que el proceso de aprendizaje se ha convertido en una actividad repetitiva, memorística y monótona y no se les da la oportunidad de buscar sus propias estrategias u otras formas de solucionar los retos o problemas que se les presenta, lo que ocasiona un deficiente desarrollo del pensamiento divergente y no permite lograr una formación integral del niño, ni tampoco capacitarlo para solucionar los retos o problemas que se le presentan en su vida escolar, social y familiar.

En base a este contexto propongo un programa basado en el modelo estructural de la inteligencia, que permita mejorar el desarrollo del pensamiento divergente los niños y niñas del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, planteando la siguiente interrogante:

¿Qué características debería tener el diseño del Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, para mejorar el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017?

1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación es de tipo descriptivo – analítico con propuesta, en la que se analizó el problema del pensamiento divergente de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén.

Luego de conocer el problema, se realizó un análisis crítico de las causas y consecuencias, del desarrollo del pensamiento divergente, para caracterizar el problema y objeto de estudio.

A partir del análisis realizado, se propone un modelo que va a contribuir al desarrollo del pensamiento divergente, teniendo, por lo tanto, la investigación resultados cualitativos.

Para elaborar el diseño de contrastación de hipótesis se tuvo en cuenta el esquema de investigación descriptiva – analítica con propuesta, en la cual debemos de tener en cuenta:

- La relación ordenada de las variables independientes y dependientes, que nos ubica en la determinación de las causas y consecuencias del problema.
- El análisis de las causas que dan origen al problema y la forma como se manifiesta en la actualidad en la Institución Educativa.
- Se realizó un análisis crítico de las consecuencias del problema, relacionándolo con el desarrollo del pensamiento divergente de los niños y niñas del III ciclo de educación primaria, que nos permita visualizar cuanto hemos avanzado.
- El análisis realizado, permitió proponer un Programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia para desarrollar el pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén.

La población y muestra del presente trabajo de investigación estará conformada por los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017.

El total de la población es de 78 estudiantes y su distribución por género se aprecia en el cuadro siguiente:

CUADRO N° 01

Población: Estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017

Ciclo	Grado	Sexo		TOTAL
		Masc.	Fem.	
III ciclo	1º	15	15	30
	2º "A"	16	14	30
	2º "B"	14	16	30
Total				90

Fuente: Nóminas de archivo de la I.E. N° 80402 de Pacanga, 2017.

4.1.1. Muestra

La muestra del presente estudio estuvo constituida por 60 estudiantes de 1º grado y 2º grado "A", matriculados en la I.E. N° 80402 de Pacanga, durante el año 2017.

El tipo de muestreo utilizado es el muestreo no probabilista denominando "muestreo por conveniencia".

CUADRO N° 02

Muestra: estudiantes de 1º grado y 2º grado "A"

Ciclo	Grado	Sexo		TOTAL
		Masc.	Fem.	
III ciclo	1º	15	15	30
	2º "A"	16	14	30
Total				60

Fuente: Cuadro N° 01.

Como técnicas e instrumentos para recolectar datos se utilizó el test de pensamiento divergente. Este instrumento se empleará para evaluar el nivel la Pensamiento divergente de los niños del grupo de estudio.

Los métodos utilizados para la recolección de datos fueron: El ANALÍTICO, que permitió analizar la realidad problemática identificando las causas que lo propiciaron; el INDUCTIVO – DEDUCTIVO, que ayudó a seguir una secuencia lógica en el análisis del problema, ya que partimos de hechos observables para luego arribar a conclusiones. Así mismo se usó el MÉTODO HISTÓRICO para la evolución histórica del problema; el MÉTODO ABSTRACTO para la interpretación de los resultados y el MÉTODO ESTADÍSTICO para el procesamiento de los datos obtenidos.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

2.1.1. A nivel internacional

Palma (2012), elaboró el trabajo de investigación titulado: Pensamiento integral y creatividad en estudiantes del colegio San José de Pereira Risaralda (tesis de maestría de Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE, de Colombia). Investigación de tipo descriptivo, donde aplicando un test de creatividad, logró identificar que los estudiantes del colegio San José de Pereira Risaralda, presentan un nivel deficiente de desarrollo de la creatividad, aduciendo entre otras causas las estrategias docente, y la actual tecnología que deja poco espacio para la flexibilidad y originalidad (Palma, 2012).

Soto (2013), en su tesis: Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil. (Tesis de doctorado de la Universidad Complutense de Madrid - España), realiza un estudio de tipo experimental, trabajando como muestra con 57 niños entre los 3 y 6 años, entre los cuales 14 niños (25%) tenían 3 años, 26 niños (45 %) 4 años y 17 niños (30 %) 5años. Entre los mismos había 34 niños (60 %) y 23 (40 %) niñas. Para conocer los efectos de dicho programa se realizó un pre y post cuestionario a padres y profesores de los niños con los que se trabajó y así poder conocer si hubo algún cambio en las destrezas que se trabajaron con los niños concluyendo que: Al aplicar un programa de creatividad en etapa infantil, el mismo ayuda la temprana identificación de niños con altas capacidades. Además sostiene que al aplicar un programa de creatividad en niños de educación infantil, los niños con altas capacidades obtendrán mayor provecho del mismo (Soto, 2013).

Beltrán, Garzón y Burgos (2016), en la tesis elaborada: Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños. Infancias Imágenes. Investigación desarrollada para optar por el título de Maestros en pedagogía en la Universidad de La Sábana (Colombia). Indagación de tipo mixto, se aplicó a tres cursos diferentes: transición, cuarto y séptimo, de dos instituciones educativas de Bogotá. Se usó una metodología de acción, mediante un pre test para medir la creatividad de los estudiantes en el momento inicial, posteriormente se realizó la intervención basada en el fortalecimiento del pensamiento divergente y, por último, se aplicó el post test de creatividad. Con estos resultados se analizó la incidencia de la intervención en los estudiantes, concluyéndose que los resultados del test final evidenciaron que la creatividad de los niños de transición, cuarto y séptimo se incrementó, en comparación con los del test inicial, después de la intervención pedagógica basada en el desarrollo de pensamiento divergente. Así mismo estos autores sostienen que diseñar las actividades para fortalecer la creatividad hizo que los maestros incluyeran estrategias de pensamiento divergente que llevaban a la búsqueda de flexibilidad, originalidad y fluidez en el desarrollo de sus clases (Beltrán & Otros, 2016).

2.1.2. A nivel nacional

Rodríguez (2011), en su estudio: Procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. (Tesis de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, de Lima). Este estudio corresponde al tipo de investigación experimental, en su forma cuasi-experimental. El método está basado en el enfoque tanto cualitativo y cuantitativo. El diseño correspondió a una investigación cuasi-experimental del tipo de grupo no equivalente. Para la recolección de datos en el presente trabajo se utilizarán las fuentes primarias y secundarias, análisis documental (ficha e análisis de contenidos) entrevistas, (formulario de entrevista) encuestas (cuestionario) y observación (guías de observación). La muestra del trabajo estuvo integrada por 60 estudiantes de las especialidades de

Biología CCNN y Química, Física y Biología, que conforman el Grupo Control (C-7), y Grupo Experimental (C-2) de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y valle. Como conclusiones la autora destaque que se demuestra la influencia de los procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias de la universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle”. Además sostiene que el uso y el manejo pertinente de las estrategias cognitivas permitió el desarrollo de algunas dimensiones del pensamiento creativo como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Rodríguez, 2011)

2.2. BASE TEÓRICA – CONCEPTUAL

2.2.1. Pensamiento divergente

A. El Pensamiento Divergente de J. P. Guilford

Guilford, psicólogo norteamericano pionero de la investigación científica de la creatividad, propuso un Modelo de la Estructura del Intelecto (M.E.I.), en el que formula la existencia del Pensamiento Productivo. El Pensamiento Productivo se basa en la obtención de nuevas informaciones.

Guilford divide el Pensamiento Productivo en dos actividades cognitivas: el Pensamiento Convergente y el Pensamiento Divergente (Corte, 2010).

Plantea este autor que el Pensamiento Divergente tiene una relación directa con la creatividad. Determina que el pensamiento divergente es un atributo que distingue al pensamiento creador, para la resolución de conflictos: Los niños generalmente usan los dos tipos de pensamiento y aprenden a cambiar uno a otro de forma natural (Corte, 2010, pág. 25). Ajustándolos en el momento y lugar de un proceso de aprendizaje.

El Pensamiento Divergente se caracteriza esencialmente por la búsqueda de múltiples respuestas, alternativas, para resolver un problema. Se despliega en múltiples direcciones, busca desde

diferentes perspectivas, utiliza distintos enfoques y conocimientos posibles.

Guilford plantea la existencia de una serie de Aptitudes que corresponden al Pensamiento Divergente. Las Aptitudes fundamentales, entre otras, son: La Fluidez, la Flexibilidad, la Originalidad, la Sensibilidad para detectar problemas, la Capacidad de Elaboración y de Transformación.

Aptitudes del Pensamiento Divergente:

Describo sólo alguna de las Aptitudes del Pensamiento Divergente:

- Fluidez: Es la capacidad de producción cuantitativa. Generar muchas ideas en poco tiempo, para resolver un problema o situación.

- Flexibilidad: Capacidad de respuesta con una gran variedad de categorías, de enfoques diversos.

- Originalidad: Es la capacidad de producir asociaciones novedosas, atípicas, insólitas pero adecuadas, pertinentes para la resolución de un problema dado. Son respuestas que aparecen raramente, son infrecuentes estadísticamente.

- Elaboración: Es la capacidad para realizar transformaciones.

Lo que resulta verdaderamente alentador es que estas Aptitudes pueden ser desarrolladas, entrenadas, ejercitadas por medio de programas y actividades de formación en creatividad.

2.2.2. Pensamiento divergente

A. Pensamiento

La cognición es el conjunto de procesos complejos del pensamiento, que influyen cómo las personas conocen y comprenden el mundo, cómo procesan la información que poseen, cómo evalúan o juzgan una situación. (Morán, 2010, pág. 305).

Cuando una persona está elaborando el proceso de “pensar” se da un procesamiento de información, que le permite al individuo manejar los contenidos de diversas formas e inclusive poder re estructurar la información y sacar nuevas conclusiones (Morán, 2010).

Las imágenes son importantes en todo este proceso, ya que son la estructura básica del pensamiento. Por ende, si no hay la comprensión o percepción de un contenido, no se generará un pensamiento; los conceptos son categorías mentales que permiten una clasificación de las imágenes y es, entonces, donde surge un nombramiento a cada contenido ejemplo: mesa, pelota, carro.

El pensamiento es el resultado de la elaboración de operaciones mentales, como la clasificación, el razonamiento, la observación, etc., a estas operaciones todos los seres humanos tienen la misma oportunidad de ponerlas en marcha, sin embargo hoyen día se ha detectado un sin número de problemas en los niños, ya que sus desempeños escolares no son muy apropiados, como el desarrollo de los deberes son muy pocos quienes los realizan sin ayuda de un adulto y sin la necesidad de copiar, por ende se puede decir que existe falta de estimulación por parte del docente a la hora de hacer pensar y razonar.

Parte del desarrollo del pensamiento está vinculado con la madurez biológica (sensopercepciones, motor), que está implicada en el desarrollo de la conducta y por ende del pensamiento, logrando que mientras éste se desarrolle, vaya avanzando de lo concreto a lo abstracto y simbólico.

“Algunos autores conceptualizan los atributos internos del pensamiento, como fisiológicos o cuasi fisiológicos, así como en la teoría de Osgood 1957” (Morán, 2010, pág. 307).

Existen dos formas de razonamiento (Morán, 2010, pág. 310):

Deductivo: Permite el supuesto de varios puntos de vista, implicándolas en situaciones específicas.

Inductivo: Permite llegar a una conclusión, luego de que se parta en casos específicos.

B. Pensamiento divergente y convergente

Guilford es quien determina que la creatividad está a nivel de las operaciones del intelecto, considerando como una actividad que puede optar diversas formas de producción: ya sea convergente o divergente.

Pensamiento Convergente

Como su nombre lo indica se refiere a obtener un solo punto de vista o solo una respuesta aceptable de un contenido. Es concebido como un pensamiento que se dirige siempre por un mismo rumbo, considerando relaciones de causa-efecto y siguiendo una secuencia lógica para llegar al pensamiento crítico. Este tipo de pensamiento generalmente lleva a respuestas correctas (Thenko & Eller, 2000).

El pensamiento convergente “implica al razonamiento deductivo (ir de lo general a lo específico)” (Thenson & Eller, 2000, pág. 354), conduciendo a la resolución de problemas. Ejemplo: Resolver una prueba de matemáticas.

Pensamiento Divergente

Este pensamiento es muy diferente y opuesto al anterior, ya que se encuentra continuamente moviéndose en diferentes territorios. Es flexible, explorador, etc., y por ende facilita la interpretación y resolución de varias maneras de un mismo problema. Estimula la capacidad para conocer nuevos riesgos y se basa principalmente en la fantasía e imaginación para la creación de ideas.

El pensamiento divergente permite que el individuo utilice un razonamiento inductivo (que va de lo específico a lo general), brindando un sinnúmero de alternativas y métodos opcionales para la resolución de problemas.

La actitud creativa divergente permite romper con estereotipos, de esta forma se los puede reordenar de una forma nueva. Llevando de esta forma a romper con las repeticiones.

2.2.3. El Modelo estructural de la inteligencia de Guilford

El Modelo estructural del intelecto de Guilford, presentado en 1958, es un intento de superar la visión restringida de las aptitudes que mostraban los modelos factoriales. Supone una clasificación cruzada de fenómenos que se interceptan. Se puede describir como una matriz matemática en tres dimensiones, similar a la tabla periódica de los elementos químicos de Mendeleiev. Toma como punto de partida un análisis de cómo actúa el sistema cognitivo al resolver problemas (Hernangómez & Fernández, 2012).

Propone tres dimensiones cuyas intercepciones dan lugar a cada aptitud:

OPERACIONES: Tipo de proceso intelectual (valoración, producción convergente, producción divergente, retención de memoria, registro de memoria, cognición).

CONTENIDOS: Tipo de información con el cual se trabaja (visual, auditivo, simbólico, semántico, comportamental).

PRODUCTOS: Forma que adopta la información en el procesamiento que el organismo hace de ella (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones, implicaciones).

De esta forma una aptitud es una operación determinada, de seis posibles, sobre un contenido de información que da lugar a uno de los seis productos posibles. Con este sistema taxonómico Guilford

encontró 150 aptitudes diferentes en 1977, que se ampliaron a 180 en 1988. En esta clasificación no aparecen relaciones jerárquicas entre los elementos lo cual no quiere decir que no existan.

CLASES DE OPERACIONES

Cognición: Lo que el individuo conoce o puede descubrir fácilmente a partir de lo que ya sabe.

Memoria: almacenar información

Producción divergente: cantidad y variedad de información producida a partir de una misma fuente.

Producción convergente: consecuencia de resultados únicos o considerados como los mejores.

Valoración: Alcanzar decisiones que estén de acuerdo con un criterio dado.

Guilford planteó el Pensamiento Divergente. Presenta una concepción integradora de la creatividad formando parte con la inteligencia de la personalidad. Su enfoque preferido será el Análisis Factorial de la personalidad. Marca pautas para la identificación de la creatividad (R. & Grigorenko, 2001).

Evalúa aptitudes tales como la sensibilidad a los problemas, la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la capacidad de análisis, de síntesis, la redefinición (que lo sugiere la gestalt y el acepta), la asociación (factor trabajado por el Asociacionismo) y, la evaluación de los resultados.

2.2.4. Creatividad

A. Concepto de creatividad

Hace no mucho tiempo atrás aún se creía que la persona creativa era un “artista”, pero actualmente los individuos tienen un potencial

creativo, nacen con este factor que se lo puede desarrollar y fortalecer por medio de estímulos.

Quizás una de las mejores formas por las que se puede llegar a entender la creatividad, o cuál sería la manera de fomentar la creatividad, es a través de la observación a los niños. Ya que generalmente es en el juego donde los pequeños demuestran ser creativos por naturaleza.

Piaget menciona: “Yo seguiré siendo niño hasta el final, pues la infancia es la etapa creativa e imaginativa por excelencia” (Bravo, 2009, pág. 35).

La creatividad es un rasgo común de toda persona que se encuentra potencialmente desde el nacimiento, y es por eso que se la debe potencializar “sacar el jugo” en el transcurso de toda la vida, de ahí la importancia de desarrollarla con los más pequeños en las escuelas e instituciones, generando así situaciones que promuevan y fomenten el rasgo creativo en el sujeto (Bravo, 2009).

La creatividad es un tema que en la actualidad ha formado parte de un fenómeno de interés para todas las organizaciones y situaciones de la vida. Por ende, es su importancia en el desarrollo y práctica dentro de las actividades escolares, ya que constituye parte importante de sus vidas y es por la creatividad que, generalmente los niños y niñas resuelven sus conflictos (conocidos como problemas básicos encontrados en el transcurso de la vida). Cabe mencionar que la creatividad de cada niño se diferencia muy particularmente de otra, aun cuando se determinan condiciones comunes a la creatividad del ser humano.

B. Bases de la creatividad

La base de la creatividad se encuentra en un almacenamiento rico de conocimientos de un área determinada y, al abordar un problema dado, al cual no se le halle una solución, proporciona al

sujeto un momento llamado de “incubación”, haciendo que éste abandone el problema. Y se dice que, en el transcurso, el sujeto tiene una solución inconsciente del problema. Por esa razón es probable que, al alejarse del problema, el pensamiento se reestructure teniendo como consecuencia una perspectiva nueva que da lugar a soluciones innovadoras fuera de lo común, generando diversas respuestas.

La creatividad es un proceso que no se lo debe dejar de lado en el transcurso de su alumbramiento, sino que debe tener un apoyo y fortaleza, especialmente en los periodos donde el aprendiz entra en crisis propias de este desarrollo.

Una de las explicaciones mejor elaboradas formalmente sobre creatividad es por Parnés, quien señala que la creatividad es un proceso de pensamiento y acción que requiere:

1. Contar con la experiencia previa
2. Responder a los estímulos (que pueden ser objetos, símbolos, ideas, gente, o situaciones).
3. Generar por lo menos una respuesta nueva y única” (Corte, 2010, pág. 12).

Vale recalcar la importancia que tienen los factores socio-culturales para el desarrollo de la creatividad, ya que se puede determinar que los niños con facilidad de ambientes estimuladores e integradores, son los que tienen más posibilidad de que sus capacidades se elaboren con mayor sensibilidad con relación a niños que se encuentran en un medio monótono y rutinario.

2.2.5. Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia

A. Concepto

Es un conjunto de actividades integradoras de la creatividad, que teniendo en cuenta las operaciones, contenidos y productos, propuestos por Guilford, busca crear un “Espacio Potencial”, con el propósito de estimular y desarrollar el pensamiento divergente de

los estudiantes del III ciclo de educación primaria, en un clima de confianza, empleando estrategias, metodologías, actividades y formas de expresión del campo de la creatividad.

B. Características del programa

Se desarrolla en función de las necesidades educativas de los niños y niñas del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, Chepén, La Libertad.

Los estudiantes son considerados como los sujetos activos y gestores de su aprendizaje.

La estructura del programa se adecúa al contexto educativo y característico de los de los niños y niño del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, Chepén, La Libertad

Para su desarrollo se tiene en cuenta las dimensiones e indicadores del pensamiento divergente, adaptados a los niños del grupo de estudio.

Están implicados todos los agentes educativos.

La evaluación del programa se realizará en base a los objetivos previstos y los logros alcanzados por los estudiantes.

C. Objetivos

Diagnosticar los mecanismos defensivos, para conocer y superar los bloqueos relacionados con el desarrollo del pensamiento divergente.

Conocer la existencia del proceso creador y las fases que lo componen.

Entrenar las aptitudes del pensamiento divergente, focalizadas por Guilford: fluidez, flexibilidad, originalidad, capacidad para realizar transformaciones.

Conocer y aplicar los métodos y técnicas para el hallazgo de ideas y la resolución creativa de problemas.

D. Etapas

Etapas en el proceso creativo y que serán tomadas en cuenta en el presente programa son (Dabdoob, 2013):

Etapas de preparación: La creatividad no es proceso aislado, se requiere contener un grupo de información y habilidades relacionadas con la situación, sin dejar que tanto las cosas ambientales como emocionales rompan ese contacto, permitiendo de esta forma dar el paso para la siguiente etapa.

Etapas de incubación: Es una etapa pasiva llamada también “consultarlo con la almohada”, donde la información que ha sido recopilada y almacenada, es usada por la mente que trabaja indistintamente con ideas e imágenes.

Etapas de iluminación: Es donde se obtiene la respuesta creativa donde las ideas previas y la experiencia ponen en juego el aprendizaje.

Etapas de verificación: Es donde el individuo se enfrenta con la sociedad, para descubrir si puede resolver el problema (Dabdoob, 2013, pág. 16).

CAPÍTULO III:
RESULTADOS Y PROPUESTA

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Para realizar el diagnóstico del pensamiento divergente, se aplicó un test, obteniendo los resultados siguientes:

CUADRO Nº 03

Nivel de desarrollo del pensamiento divergente de los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén, 2017

Nº de Orden	DIMENSIONES								PENSAMIENT O DIVERGENTE	
	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Elaboración		Ptje	Nivel
	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel		
01	11	Medio	5	Bajo	4	Bajo	3	Bajo	23	Bajo
02	11	Medio	8	Medio	6	Medio	5	Medio	30	Medio
03	8	Bajo	5	Bajo	5	Medio	4	Bajo	22	Bajo
04	10	Bajo	5	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	23	Bajo
05	11	Medio	8	Medio	4	Bajo	5	Medio	28	Medio
06	11	Medio	6	Bajo	4	Bajo	3	Bajo	24	Bajo
07	12	Medio	9	Medio	4	Bajo	5	Medio	30	Medio
08	8	Bajo	6	Bajo	5	Medio	5	Medio	24	Bajo
09	11	Medio	6	Bajo	4	Bajo	3	Bajo	24	Bajo
10	8	Bajo	8	Medio	5	Medio	3	Bajo	24	Bajo
11	10	Bajo	6	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	24	Bajo
12	8	Bajo	5	Bajo	5	Medio	5	Medio	23	Bajo
13	12	Medio	8	Medio	4	Bajo	4	Bajo	28	Medio
14	8	Bajo	5	Bajo	5	Medio	4	Bajo	22	Bajo
15	7	Bajo	8	Medio	6	Medio	3	Bajo	24	Bajo
16	11	Medio	4	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	23	Bajo
17	8	Bajo	5	Bajo	5	Medio	3	Bajo	21	Bajo
18	11	Medio	8	Medio	4	Bajo	4	Bajo	27	Medio
19	10	Bajo	7	Medio	3	Bajo	3	Bajo	23	Bajo
20	9	Bajo	6	Bajo	6	Medio	5	Medio	26	Medio
21	11	Medio	6	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	25	Medio
22	8	Bajo	7	Medio	6	Medio	5	Medio	26	Medio
23	9	Bajo	6	Bajo	6	Medio	5	Medio	26	Medio
24	8	Bajo	6	Bajo	5	Medio	5	Medio	24	Bajo
25	11	Medio	5	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	24	Bajo
26	9	Bajo	6	Bajo	6	Medio	6	Medio	27	Medio
27	8	Bajo	6	Bajo	5	Medio	5	Medio	24	Bajo
28	11	Medio	7	Medio	4	Bajo	6	Medio	28	Medio
29	9	Bajo	5	Bajo	6	Medio	3	Bajo	23	Bajo
30	11	Medio	8	Medio	6	Medio	5	Medio	30	Medio
31	9	Bajo	7	Medio	4	Bajo	4	Bajo	24	Bajo
32	8	Bajo	9	Medio	5	Medio	5	Medio	27	Medio
33	9	Bajo	6	Bajo	6	Medio	6	Medio	27	Medio
34	11	Medio	5	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	24	Bajo
35	11	Medio	8	Medio	4	Bajo	5	Medio	28	Medio
36	9	Bajo	5	Bajo	5	Medio	3	Bajo	22	Bajo
37	11	Medio	8	Medio	4	Bajo	5	Medio	28	Medio
38	7	Bajo	5	Bajo	5	Medio	4	Bajo	21	Bajo

39	12	Medio	9	Medio	4	Bajo	4	Bajo	29	Medio
40	8	Bajo	8	Medio	6	Medio	5	Medio	27	Medio
41	11	Medio	8	Medio	6	Medio	4	Bajo	29	Medio
42	9	Bajo	7	Medio	4	Bajo	6	Medio	26	Medio
43	10	Bajo	7	Medio	6	Medio	3	Bajo	26	Medio
44	9	Bajo	8	Medio	4	Bajo	5	Medio	26	Medio
45	8	Bajo	7	Medio	5	Medio	5	Medio	25	Medio
46	9	Bajo	5	Bajo	4	Bajo	5	Medio	23	Bajo
47	10	Bajo	7	Medio	4	Bajo	4	Bajo	25	Medio
48	11	Medio	8	Medio	6	Medio	4	Bajo	29	Medio
49	9	Bajo	5	Bajo	4	Bajo	6	Medio	24	Bajo
50	9	Bajo	6	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	23	Bajo
51	8	Bajo	8	Medio	4	Bajo	6	Medio	26	Medio
52	11	Medio	5	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	24	Bajo
53	7	Bajo	8	Medio	4	Bajo	4	Bajo	23	Bajo
54	11	Medio	7	Medio	5	Medio	6	Medio	29	Medio
55	11	Medio	5	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	24	Bajo
56	10	Bajo	5	Bajo	3	Bajo	5	Medio	23	Bajo
57	9	Bajo	6	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	23	Bajo
58	11	Medio	7	Medio	5	Medio	5	Medio	28	Medio
59	11	Medio	5	Bajo	4	Bajo	4	Bajo	24	Bajo
60	12	Medio	4	Bajo	3	Bajo	4	Bajo	23	Bajo
\bar{x}	9.68		6.47		4.62		4.40		25.17	
S	1.44		1.36		0.88		0.91		2.40	
C.V.	14.91%		21.01%		19.16%		20.58%		9.54%	
Mo	11		5		4		4		23	

Fuente : Test de evaluación del pensamiento divergente.

Elaborado : El investigador.

Con el propósito de realizar la interpretación del nivel del desarrollo del pensamiento divergente, se considera las siguientes tablas, según el nivel de logro alcanzado en la variable pensamiento divergente y sus dimensiones.

TABLA Nº 01

Distribución numérica y porcentual del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.

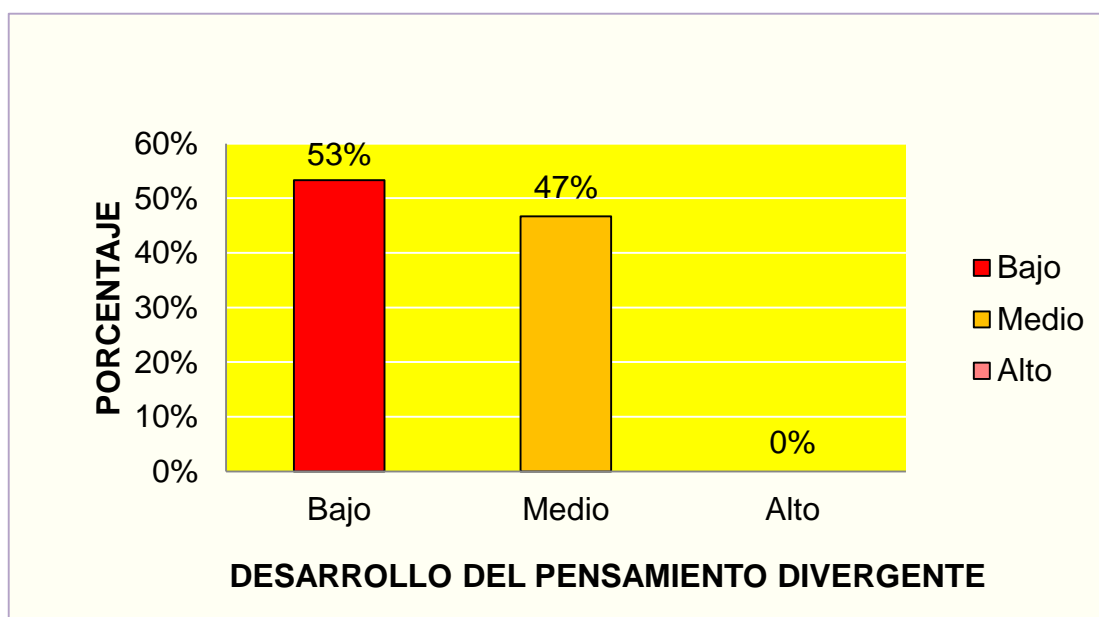
PENSAMIENTO DIVERGENTE	Nº	%
Alto	0	0%
Medio	28	47%
Bajo	32	53%
Total	60	100%

Fuente: Test de evaluación del pensamiento divergente.

Elaborado: El investigador.

GRÁFICO Nº 01

Distribución porcentual del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.



Fuente: Tabla Nº 01.

Elaborado: El investigador.

Se observa en la tabla y figura N° 01, en relación a la evaluación del pensamiento divergente en los en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, lo siguiente:

Que 28 estudiantes, que representan el 47% se encuentran en el nivel medio, del desarrollo de su pensamiento divergente.

32 Estudiantes, que representan el 53% presentan deficiencias en el desarrollo del pensamiento divergente, encontrándose en el nivel bajo.

Además, se observa que ningún estudiante alcanza el nivel alto, evidenciándose de esta manera deficiencias en el desarrollo del pensamiento divergente, en los estudiantes que conformaron el grupo de estudio y que participaron en la presente investigación.

TABLA N° 02

Distribución numérica y porcentual de la dimensión fluidez del nivel de desarrollo de la dimensión personal del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.

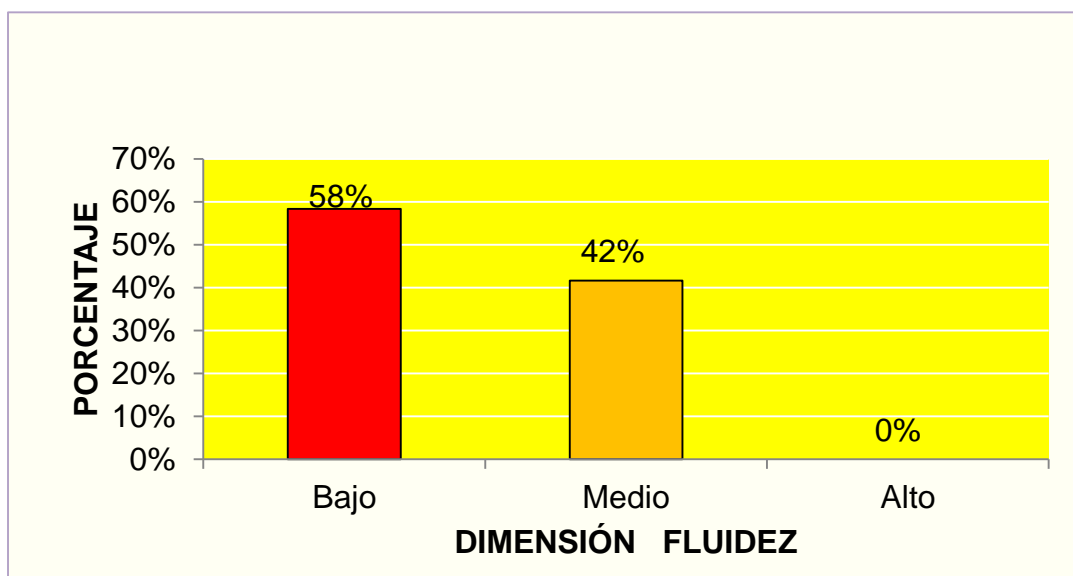
Fluidez	Nº	%
Alto	0	0%
Medio	25	42%
Bajo	35	58%
Total	60	100%

Fuente: Test de evaluación del pensamiento divergente.

Elaborado: El investigador.

GRÁFICO N° 02

Distribución porcentual de la dimensión fluidez del nivel de desarrollo de la dimensión personal del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.



Fuente: Tabla N° 02.

Elaborado: El investigador.

De los resultados presentados en la tabla y figura N° 02, se observa que:

Encontramos 25 estudiantes, que representan el 42%, que se ubican en el nivel medio, del desarrollo de la dimensión fluidez del pensamiento divergente, deduciéndose que estos estudiantes se encuentran en proceso de consolidar esta capacidad.

En el nivel bajo, se ubican 35 estudiantes, que representan el 58% del total, resultado que nos permite deducir que estos niños, presentan dificultades para utilizar esta habilidad: fluidez, del pensamiento crítico.

Las dificultades que presentan los estudiantes, se concretizan porque encontramos que ningún estudiante, ha logrado alcanzar el nivel alto, describiendo de esta manera problemas relacionados al desarrollo de la fluidez del pensamiento crítico, aspecto importante para el logro de esta capacidad.

TABLA N° 03

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión flexibilidad del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.

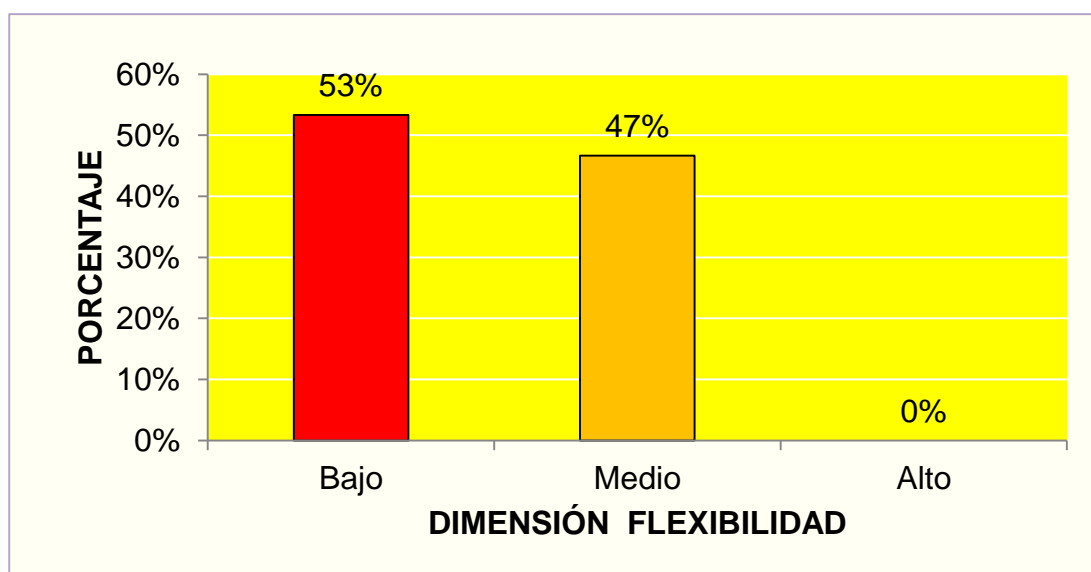
Flexibilidad	N°	%
Alto	0	0%
Medio	28	47%
Bajo	32	53%
Total	60	100%

Fuente: Test de evaluación del pensamiento divergente.

Elaborado: El investigador.

GRÁFICO N° 03

Distribución porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión flexibilidad del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.



Fuente: Tabla N° 03.

Elaborado: El investigador.

De acuerdo a los datos procesados y presentados en la tabla y figura N° 03, se puede interpretar lo siguiente:

Los 28 estudiantes, que representan el 47%, que se ubican en el nivel medio, nos indican que se encuentran en proceso de utilizar la flexibilidad del pensamiento divergente, para adaptarse a diversas situaciones.

Los 32 estudiantes, que representan el 53%, nos permiten deducir que la mayor cantidad de estudiantes, tienen problemas para demostrar la flexibilidad de su pensamiento, por cuanto se ubican en el nivel bajo.

Además. al no encontrar ningún estudiante en el nivel alto, queda evidenciado las carencias o dificultades que presentan los estudiantes en esta dimensión.

TABLA N° 04

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión originalidad del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.

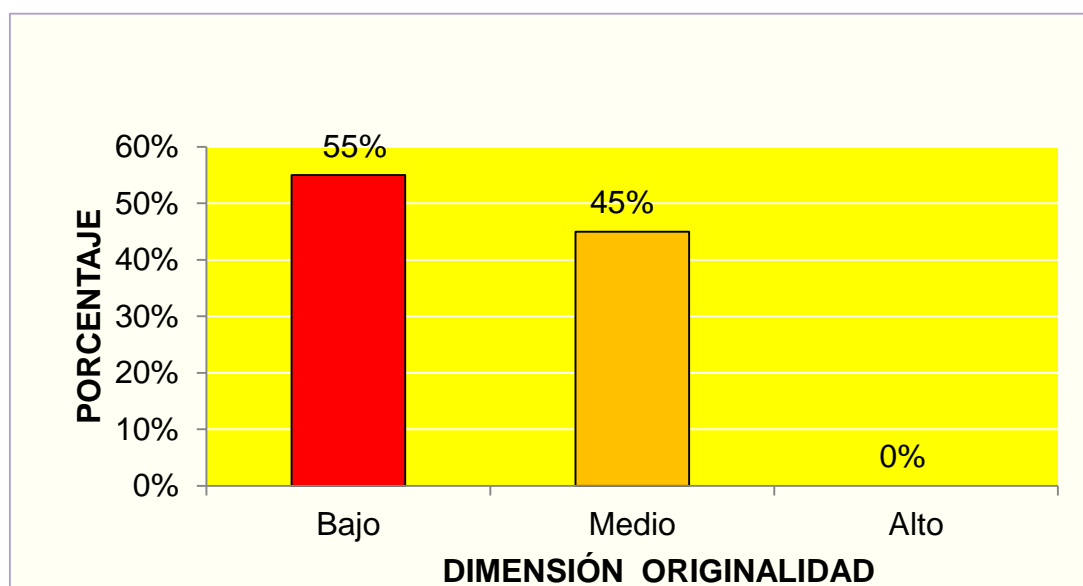
Originalidad	N°	%
Alto	0	0%
Medio	27	45%
Bajo	33	55%
Total	60	100%

Fuente: Test de evaluación del pensamiento divergente.

Elaborado: El investigador.

GRÁFICO N° 04

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión originalidad del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.



Fuente: Tabla N° 04.

Elaborado: El investigador.

De los 60 estudiantes evaluados (100%), se aprecia en la tabla y figura N° 04 lo siguiente:

27 estudiantes, que representan el 45%, se encuentran ubicados en el nivel medio, lo cual significa que están en proceso de consolidar la habilidad de originalidad, del pensamiento divergente.

33 estudiantes, que representan el 55%, han sido localizados en el nivel bajo, mostrando de esta manera deficiencias, respecto a la originalidad de su pensamiento, siendo necesario realizar actividades para mejorar esta situación.

Así mismo observamos que ningún estudiante, alcanza el nivel alto, aspecto preocupante, porque la mayor parte de ellos se ubicó en el nivel bajo, concluyéndolo por lo tanto que existe deficiencias, respecto al desarrollo de la capacidad de originalidad de los niños investigados.

TABLA Nº 05

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión elaboración del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. Nº 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.

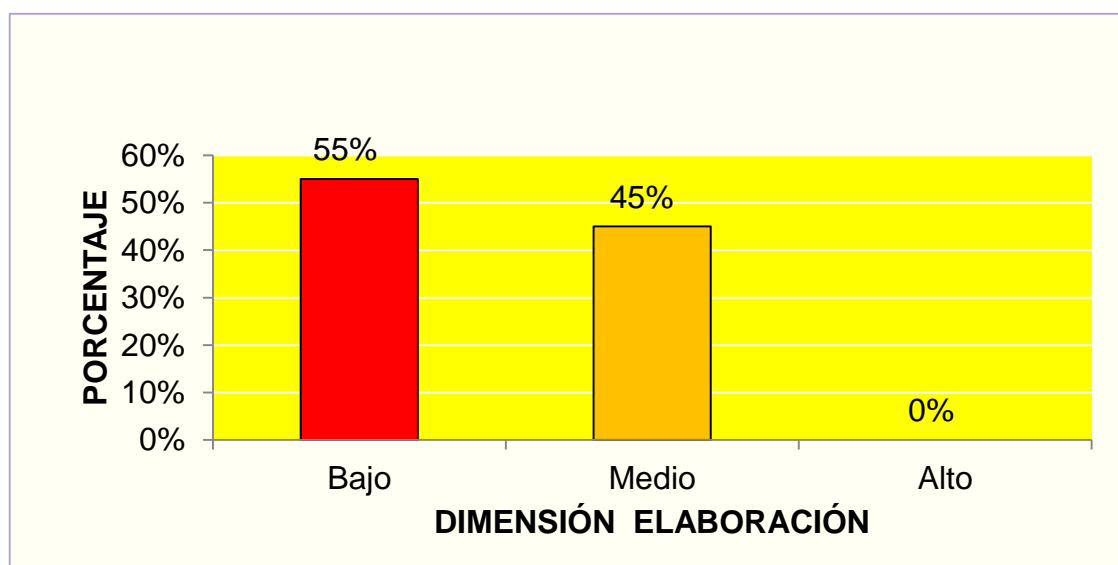
Elaboración	Nº	%
Alto	0	0%
Medio	27	45%
Bajo	33	55%
Total	60	100%

Fuente: Test de evaluación del pensamiento divergente.

Elaborado: El investigador.

TABLA Nº 05

Distribución porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión elaboración del pensamiento divergente en estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. Nº 80402, distrito de Pacanga, Chepén 2017.



Fuente: Tabla Nº 05.

Elaborado: El investigador.

De acuerdo a lo presentado en la tabla y figura N° 05, se muestra que:

27 estudiantes, que representan el 45%, se ubican en el nivel medio, es decir que están en proceso de desarrollar la capacidad de elaboración, en relación al desarrollo del pensamiento divergente.

33 estudiantes, que representan el 55%, se ubican en el nivel bajo, deduciéndose que estos estudiantes presentan dificultades para en la elaboración de su pensamiento y por lo tanto para construir productos novedosos, a partir de los que conoce.

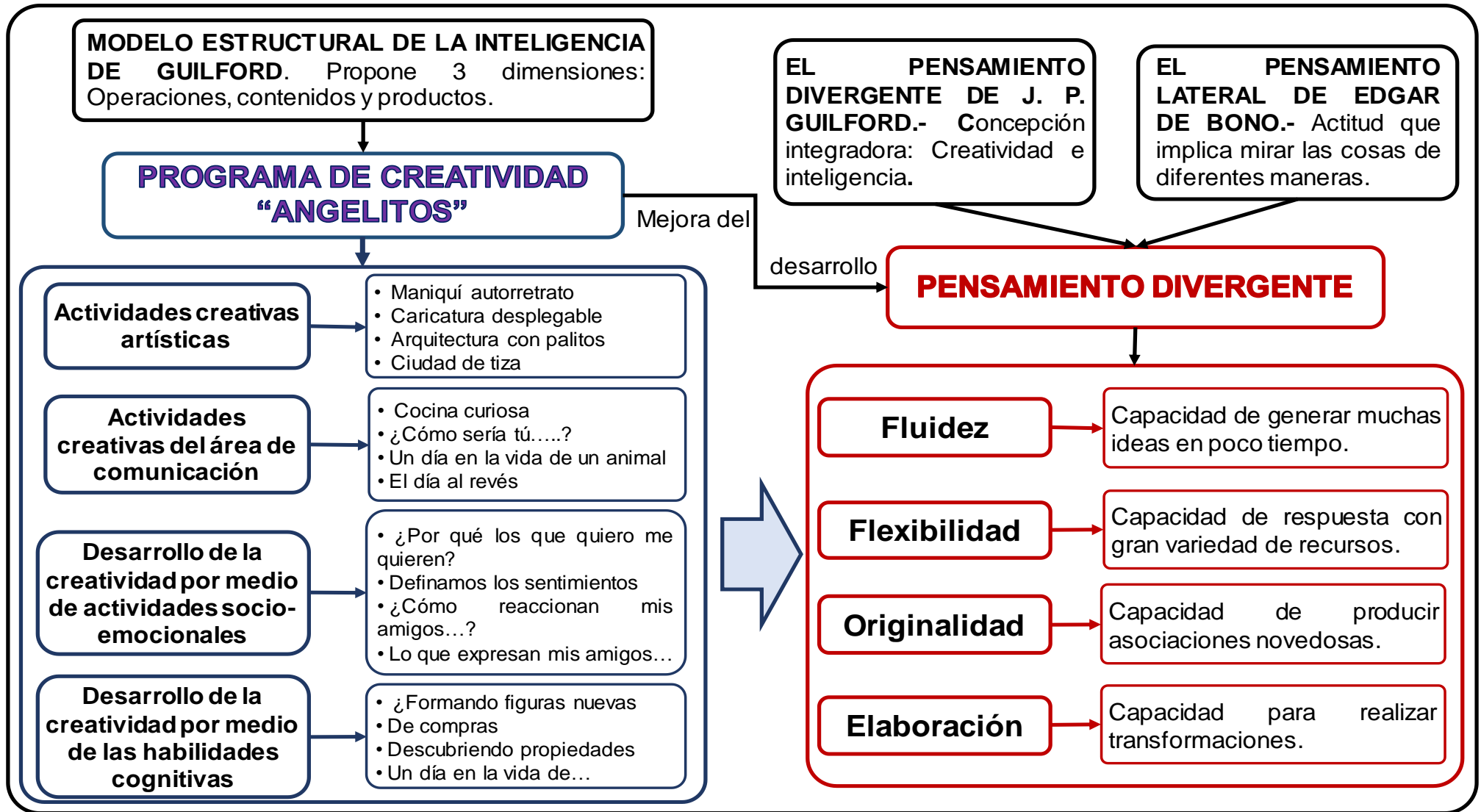
Al no encontrarse ningún estudiante en el nivel alto, se evidencia un deficiente desarrollo de esta dimensión (elaboración), la cual es parte importante del pensamiento divergente y que es necesario desarrollar en los estudiantes.

3.2. PROPUESTA TEÓRICA

3.2.1. Denominación

Programa de creatividad “angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del iii ciclo de educación primaria

3.2.2. Modelo gráfico



3.2.3. Datos informativos

Institución Educativa	:	I.E. N° 80402
Lugar	:	Pacanga
Provincia	:	Chepén
Director	:	
Ciclo / grados	:	III (1er. y 2do. Grado).
Docente investigadora:		Bach. Irene Escobedo Camilo

3.2.4. Objetivos

3.2.4.1. Objetivo general

Desarrollar el pensamiento divergente en los estudiantes de primer y segundo grado de educación primaria de la I.E. N° 80402, del distrito de Pacanga, provincia de Chepén, a través del desarrollo de un programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia.

3.2.4.2. Objetivos específicos

Diseñar las sesiones de aprendizaje del programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia, considerando las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración con actividades creativas artísticas, del área de comunicación, socio emocional y cognitivas.

Fundamentar teóricamente las actividades diseñadas en el programa de creatividad “Angelitos”, basado en el modelo estructural de la inteligencia.

Elaborar el cronograma de trabajo, de las sesiones diseñadas, considerando las dimensiones del pensamiento divergentes a ejercitar (fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración) y las capacidades a desarrollar.

3.2.5. Presentación

El presente programa está conformado por un conjunto de actividades integradoras de la creatividad, que teniendo en cuenta las operaciones, contenidos y productos, propuestos por Guilford, busca crear un “Espacio Potencial”, con el propósito de estimular y desarrollar el pensamiento divergente de los estudiantes del III ciclo de educación primaria, en un clima de confianza, empleando estrategias, metodologías, actividades y formas de expresión del campo de la creatividad.

Se desarrolla en función de las necesidades educativas de los niños y niñas del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, Chepén, La Libertad

Los estudiantes son considerados como los sujetos activos y gestores de su aprendizaje.

La estructura del programa se adecúa al contexto educativo y característico de los de los niños y niño del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, Chepén, La Libertad

Para su desarrollo se tiene en cuenta las dimensiones e indicadores del pensamiento divergente, adaptados a los niños del grupo de estudio.

Están implicados todos los agentes educativos.

La evaluación del programa se realizará en base a los objetivos previstos y los logros alcanzados por los estudiantes.

3.2.6. Fundamentación

A. Fundamento Teórico

El Pensamiento Divergente de J. P. Guilford

Guilford, psicólogo norteamericano pionero de la investigación científica de la creatividad, propuso un Modelo de la Estructura del Intelecto (M.E.I.), en el que formula la existencia del Pensamiento Productivo. El Pensamiento Productivo se basa en la obtención de nuevas informaciones. Guilford divide el Pensamiento Productivo en dos actividades cognitivas: el Pensamiento Convergente y el Pensamiento Divergente.

Plantea este autor que el Pensamiento Divergente tiene una relación directa con la creatividad. Determina que el pensamiento divergente es un atributo que distingue al pensamiento creador, para la resolución de conflictos: “Los niños generalmente usan los dos tipos de pensamiento y aprenden a cambiar uno a otro de forma natural” (Corte, 2010, pág. 25). Ajustándolos en el momento y lugar de un proceso de aprendizaje.

El Pensamiento Divergente se caracteriza esencialmente por la búsqueda de múltiples respuestas, alternativas, para resolver un problema. Se despliega en múltiples direcciones, busca desde diferentes perspectivas, utiliza distintos enfoques y conocimientos posibles.

Guilford plantea la existencia de una serie de Aptitudes que corresponden al Pensamiento Divergente. Las Aptitudes fundamentales, entre otras, son: La Fluidez, la Flexibilidad, la Originalidad, la Sensibilidad para detectar problemas, la Capacidad de Elaboración y de Transformación.

El pensamiento lateral de Edgar De Bono

Para De Bono el pensamiento divergente es conocido también como pensamiento lateral o creativo. Sus aportes científicos más relevantes, es la definición, estructuración y sistematización del pensamiento lateral. Plantea que “El pensamiento divergente es una actitud mental y también una cantidad de métodos definidos, la actitud mental implica la disponibilidad para tratar de mirar las cosas de diferentes maneras. Implica una apreciación de que cualquier manera de mirar las cosas es sólo una entre muchas. Implica una comprensión de cómo usa la mente los esquemas para poder pasar a otro mejor”.

B. Fundamentación pedagógica

El pensamiento se inscribe para Dewey en una relación entre lo que ya sabemos, nuestra memoria y lo que percibimos. Con esta trilogía damos significado a las cosas, creamos, inferimos más allá de los que nos viene dado y eso es el producto “pensamiento”. La inferencia tiene lugar a través de la Sugerencia de todo cuanto se ve y se recuerda; esa sucesión de ideas es el pensamiento. Dewey basa todo este proceso en dos recursos básicos e innatos: la curiosidad y la sugerencia o ideas espontáneas. El pensamiento debe conducir alguna meta: una acción, un resultado.

Dewey defiende que el resultado requiere un pensamiento reflexivo, es decir, poner orden a esa sucesión de ideas, que no debe convertirse en una simple concatenación de ideas en relaciones de consecuencias, sino que poniendo un cierto orden promueva un pensamiento dirigido hacia alguna meta. Sustentando la relación entre pensamiento y racionalidad justo esa conducción a un pensamiento reflexivo por medio de la cuidadosa comparación y equilibrio de evidencia y sugerencias con un proceso de evaluación de lo que tiene lugar para llegar a detectar las relaciones más precisas que las relaciones le permitan, por tanto, la racionalidad no se puede quedar solo en la observación, sino que se debe escudriñar

la materia, inspeccionar, indagar y examinar la exactitud. Una idea es un plan de acción que tiene una función constructiva, pues las ideas surgen para resolver problemas, aceptando como verdadero de entre todas las ideas la más exitosa.

La racionalidad de Dewey se relaciona con el pensamiento en la idea del método reflexivo (competencia lógica) introduciendo conocimiento empírico que conduzca a alguna meta desde la iniciativa, la espontaneidad, trabajo y responsabilidad.

Esta construcción lleva hacer algo y a un resultado, afrontando una dificultad mental en cinco fases: aparición de sugerencias, Intellectualización de la dificultad, elaboración de hipótesis, razonamiento y comprobación de hipótesis. Así pues, la racionalidad del pensamiento reflexivo:

a) Hace posible la acción con un objetivo consciente.

b) Hace posible el trabajo sistemático y la invención además de enriquecer las cosas con significados. En el texto menciona esta relación entre pensamiento y racionalidad como método. Es probable que sea un buen pensamiento cuando el sujeto tiene actitudes de cuidado, rigor, etcétera". Aunque se aparta de la lógica formal haciendo referencia al pensamiento real que se produce en un contexto que dicha lógica no tiene en cuenta. "La racionalidad es desembocar en una armonía operativa entre diversos deseos. La RACIONALIDAD, supone una revisión del conocimiento a partir del análisis crítico, debate, y argumentación, Para Dewey la racionalidad del pensamiento reflexivo es la capacidad de aprender, evolucionar en el tiempo. La racionalidad para Dewey es la correspondencia entre fines y medios. El pensamiento no es un conglomerado de impresiones sensoriales, ni la fabricación de algo llamado "conciencia", y mucho menos una manifestación de un "Espíritu absoluto", sino una función mediadora e instrumental que había evolucionado para servir los intereses de la supervivencia y el

bienestar humanos. Esta teoría del conocimiento destaca la “necesidad de comprobar el pensamiento por medio de la acción si se quiere que éste se convierta en conocimiento”. El pensamiento es un instrumento del hombre para aprender. Dewey trata de aplicar en definitiva lo racional en lo cotidiano en lo social mediante la investigación reflexiva. Dewey instrumentaliza los modelos descriptivo y explicativo, porque entiende la reflexión en un proceso natural, pero sobretodo prescriptivo

3.2.7. Presupuesto

PRESUPUESTO			
Recursos humanos	Digitador	300.00	S/. 300.00
Recursos materiales	Impresiones	300.00	S/. 600.00
	Material de escritorio	300.00	
Servicios	Movilidad	400.00	S/. 900.00
	Refrigerios	500.00	

RESUMEN	
Recursos humanos	S/. 300.00
Recursos materiales	S/. 600.00
Servicios	S/. 900.00
TOTAL	S/.1 800.00

3.2.8. Cronograma de sesiones de aprendizaje

TIPO DE ACTIVIDADES	SESIONES	DIMENSIONES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	MAYO				JUNIO			
					1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem
Actividades creativas artísticas	Maniquí autorretrato	Fluidez	P.S. Construye su identidad	Se valora a sí mismo	X							
	Caricatura desplegable	Flexibilidad			X							
	Arquitectura con palitos	Originalidad	Arte Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación.		X						
	Ciudad de tiza	Elaboración				X						
Actividades creativas del área de comunicación	Cocina curiosa	Originalidad	Comunicación Se expresa oralmente. Produce textos escritos	Adecúa sus textos a la situación comunicativa. Expresa con claridad sus ideas. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos.			X					
	¿Cómo sería tú.....?	Fluidez					X					
	Un día en la vida de un animal	Flexibilidad						X				
	El día al revés	Elaboración						X				
Actividades socio-emocionales	¿Por qué los que quiero me quieren?	Fluidez	P.S. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes. Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.					X			
	Definamos los sentimientos	Flexibilidad							X			
	¿Cómo reaccionan mis amigos con lo que les hago?	Originalidad								X		

TIPO DE ACTIVIDADES	SESIONES	DIMENSIONES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	MAYO				JUNIO			
					1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem
	Lo que expresan mis amigos con sus caras	Elaboración		Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.						X		
Actividades creativas cognitivas	Formando figuras nuevas	Fluidez	Arte Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación.							X	
	De compras	Flexibilidad									X	
	Descubriendo propiedades	Originalidad										X
	Un día en la vida de...	Elaboración										X

3.2.9. Sesiones de aprendizaje del programa

ACTIVIDADES CREATIVAS ARTÍSTICAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

MANIQUEO AUTORRETRATO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Personal Social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Identifica sus características físicas. Valora sus características físicas. Colorea la figura, adecuadamente. Se esfuerza por realizar bien su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

Hablar de la valoración de sí mismo es hablar de autoestima, por lo tanto, lo podríamos definir como el conjunto de vivencias, ideas, opiniones, sentimientos y actitudes que tenemos hacia nosotros mismos. Es la imagen que el sujeto se forma de su propia persona en la que se refleja, en síntesis, todo lo que ha hecho y ha sido, con todo lo que es y hace y además con todo lo que quiere hacer y ser.

En el caso del autorretrato, esta palabra se compone de “auto” con el significado de “sí mismo” y retrato, del latín “retractus”, a su vez de “retrahere” = “dirigirse hacia atrás”, para hacer que algo reviva, ya sea a través de palabras, esculturas pinturas o dibujos.

Un autorretrato es cuando aquello que se desea plasmar es uno mismo, para lo cual exige un conocimiento muy profundo de su yo, interior y exterior, si se desea que el producto sea fiel al modelo.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Introducir al niño los materiales que se van a utilizar.
- Una vez terminado el paso anterior, se le entrega al niño dos siluetas de la figura humana (de niño o niña dependiendo del sexo del estudiante)
- El niño debe de colorear y completar la figura lo más parecido posible a sí mismo.
- Una imagen representa el frente y la otra la parte posterior del niño.
- Una vez terminadas ambas partes, se pegan una contra la otra utilizando la goma y colocando los cubos en medio de ambas. (Si el niño lo desea puede hacerse un pie para sostener el autorretrato).
- Se le pueden agregar los detalles que el niño desee, como una gorra o un collar.
- Una vez terminado el autorretrato, se puede exponer unos días en la clase.

NOTAS

1. Las dos imágenes se pueden unir también utilizando grapas o hilvanándolas.
2. Si se estuviera estudiando la familia esta actividad se puede modificar y el niño podría hacer un móvil con todos los miembros de su familia. Para esta actividad necesitaría extra paletas y lana de colgar.
3. Si se desea observar como el niño se percibe, se le podría pedir que realice otras figuras más además de la de él/ella misma y que juegue con ellas.

4. Si el grupo de trabajo es muy grande se puede hacer solo la parte de adelante o hacer una misma silueta para 2 o 4 niños y trabajar en equipo

V. MATERIALES

- Figuras de la silueta de un niño o niña en cartulina blanca no satinada
- Pinturas
- Tijeras
- Lana que represente el color del pelo del niño
- Pedazos de tela de diferentes colores
- Pegamento liquido
- Cualquier otro accesorio que se considere necesario (sombrero, gorra, silbato, etc.)
- 10 cubos pequeños de 1x1 de oasis para pegar en el medio de las figuras y hacer que se ponga de pie.

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Identifica sus características físicas.	Valora sus características físicas.	Colorea la figura, adecuadamente.	Se esfuerza por realizar bien su trabajo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02
CARICATURA DESPLEGABLE

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Personal Social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Identifica sus características físicas. Valora sus características físicas. Elabora caricaturas combinadas, uniendo tres dibujos distintos. Se esfuerza por realizar bien su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

La formación del concepto y valoración de sí mismo empieza temprano en la niñez, de una manera vaga, imprecisa, indefinida, como reflejo de la opinión y valoración social de las personas cercanas significativas (padres, parientes, maestros, amigos, etc.). Además, condiciona el proceso de desarrollo de las potencialidades humanas y también la inserción de la persona dentro de la sociedad. Dentro del ámbito profesional, facilita una mejor percepción de la realidad y comunicación interpersonal, ayuda a tolerar mejor el estrés, la incertidumbre y vivir los procesos de cambio.

Respecto a la caricatura, como género artístico suele ser un retrato, u otra representación humorística que exagera los rasgos físicos o faciales, la vestimenta, o bien aspectos comportamentales o los modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco. La caricatura puede ser también el medio de ridiculizar situaciones e instituciones políticas, sociales o religiosas, y los actos de grupos o clases sociales. En este caso, suele tener una intención satírica más que humorística, con el fin de alentar el cambio político o social. La forma más común de las caricaturas políticas y sociales es la viñeta. Si bien el término caricatura es extensible a las exageraciones por medio de la descripción verbal, su uso queda generalmente restringido a las representaciones gráficas.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se sientan el niño y el adulto en una mesa
- Se le entrega una hoja en blanco y ambos empiezan dibujando una cabeza o caricatura cerca del borde superior de la hoja.
- Debe de quedar espacio suficiente en la hoja para luego dibujar el resto del cuerpo.
- De cada cabeza deben salir un cuello de al menos unos 1,5 cm de largo y deben llegar más o menos ambos juntos a un tercio del folio doblado. .
- Una vez terminados estos dos pasos se dobla el folio un tercio y se entrega al compañero que este al lado o en la misma mesa del niño.
- Cada niño va a tener el folio de algún compañero, pero sin poder ver la cabeza solo el límite del cuello.
- El segundo compañero debe de dibujar, partiendo del cuello, el tronco, los hombros, brazos, y caderas, toda la parte media del cuerpo.
- Esta parte debe de cubrir más o menos un tercio más de la hoja. El niño puede dibujar esta sección como quiera, sin importar como fue hecha la cabeza.
- Una vez terminado se vuelve a doblar la hoja y se comparte o entrega a un tercer compañero el cual no puede ver los dos dibujos anteriores, solo el límite de la cadera para que sepa donde comenzar a dibujar las piernas.

- Este tercer niño debe de dibujar las piernas y los pies (las extremidades inferiores) como lo desee, sin importar como fueron hechas los dos pasos anteriores.
- Una vez que termine, debe cerrar el folio de manera que no se vea nada, y entregarlo al primer niño (al que dibujo la cabeza).
- El dueño del dibujo los desdoblara y encontrara una imagen extraordinaria, llena de detalles distintos y únicos de cada uno de los niños.
- Si se desea ampliar más la actividad se le puede pedir a los niños que formen una historia o cuento con el nuevo personaje creado por los tres niños.

NOTAS

1. Si se desea se pueden plastificar los dibujos de los niños para luego cortarlos por partes y dejar que ellos lo utilicen como rompecabezas en el ambiente. Los niños pueden unir las piezas como ellos lo deseen. Si son niños más grandes se les puede motivar a que le asignen un nombre al nuevo personaje y comenten ciertos detalles acerca de este. Se les puede motivar hacer un cuento o historia.
2. Con niños pequeños se puede dar las partes al azar y que ellos las coloreen o decoren como ellos quieran y luego se unen como puzles en grupo. Una vez que se hayan acostumbrado a la actividad se puede pasar el folio doblado. Este tercer niño debe de dibujar las piernas y los pies (las extremidades inferiores) como lo desee, sin importar como fueron hechos los dos pasos anteriores.

V. MATERIALES

- Folios blancos largos, previamente doblados en 3.
- Lápices de color
- Tres niños

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Identifica sus características físicas.	Valora sus características físicas.	Elabora caricaturas combinadas, uniendos tres dibujos distintos.	Se esfuerza por realizar bien su trabajo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

ARQUITECTURA CON PALITOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Arte			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación	Elabora distintos modelos de casas o construcciones. Crea distintas figuras o formas utilizando palitos. Demuestra creatividad en la elaboración de su trabajo. Se esfuerza por realizar bien su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

La creación artística no es exclusivamente un proceso que depende de inspiración espontánea o del genio artístico. Mediante la observación de procesos de trabajo de decenas de artistas internacionales y de las teorías más relevantes sobre pensamiento creativo. Como estrategia, nos permite explorar los métodos de creación; desde la concepción de ideas fomentando la observación y el pensamiento creativo, hasta la estructuración de un proyecto tomando en cuenta los lenguajes del arte y formas de expresión.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

PROCEDIMIENTO

- Introducir al niño los materiales que se van a utilizar.
- Alistar el ambiente de trabajo.
- Una vez terminado el paso anterior, se le entrega al niño un poco de arcilla y se le pide que haga bolitas de arcilla de más o menos 0.5 o 1 cm de diámetro
- Pueden hacerse más o menos un par de docenas de bolitas.
- Una vez terminadas se le indica al niño que forme lo que desee uniendo los palitos con las bolitas de arcilla, (se le pueden mencionar ideas como casa, caja, avión, etc.). Si el niño lo requiere se le puede mostrar cómo unir las bolitas con los palitos.
- Si se desea se pueden dejar sólo el esqueleto e lo que el niño haya formado o si desea cubrirlo y darle más forma puede forrarse con papel de colores y pegarlo con pegamento.

NOTAS

1. En caso de no utilizar arcilla, se pueden dar de 5 a 8 palitos a cada niño y ellos pueden unirlos de cualquier forma, formando la figura que deseen. Pueden hacerlo con si fueran piezas de construcción y unir una y otra vez y de distintos modos los palitos. Si el niño lo desea puede pegar su creación en un folio y llevárselo a casa.
2. Si se utiliza la arcilla, el construir la casa es una estructura básica, pero el niño puede ir poco a poco ir trabajando y creando sus propias creaciones, y cada vez más complejas y elaboradas.
3. En vez de arcilla que es de un solo color, otro día se puede hacer con los mismos niños la mezcla para la plastilina y teñirla de diferentes colores, y así sus creaciones ya tendrán color.
4. Otro día se puede pedir al niño que represente algo más abstracto, como la felicidad o la tristeza, y así trabajar más su creatividad e imaginación.

V. MATERIALES

- Una caja de palillos redondo. (paletas o cerillas de fósforos)
- Arcilla (opcional)
- Folios de colores
- Cinta adhesiva o pegamento
- Rotuladores (opcional)
- Delantal para el niño
- Mesa de trabajo

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Elabora distintos modelos de casas o construcciones.	Crea distintas figuras o formas utilizando palitos.	Demuestra creatividad en la elaboración de su trabajo.	Se esfuerza por realizar bien su trabajo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04
CIUDAD DE TIZA

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Arte			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación	Elabora ciudades en el suelo. Trabaja las relaciones espaciales y la percepción visual. Demuestra creatividad en la elaboración de su trabajo. Se esfuerza por realizar bien su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

La creación artística no es exclusivamente un proceso que depende de inspiración espontánea o del genio artístico. Mediante la observación de procesos de trabajo de decenas de artistas internacionales y de las teorías más relevantes sobre pensamiento creativo, hemos diseñado este curso en el que exploraremos los métodos de creación; desde la concepción de ideas fomentando la observación y el pensamiento artístico, hasta la estructuración de un proyecto tomando en cuenta los lenguajes y gramáticas del arte actual.

Por medio de ejercicios prácticos y revisiones teóricas, exploraremos distintos procesos de creación, ejercicios de producción artística, técnicas para desarrollar el potencial creativo y herramientas prácticas para estructurar e investigar un concepto.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Introducir al niño los materiales que se van a utilizar.
- Una vez terminado el paso anterior, se le indica al niño que dibuje una ciudad, o el barrio donde él vive con todos los detalles posibles, con todas las casas, arboles, carros, parques (si los hay). Entre más grande se haga mejor, la idea es hacer una ciudad en la que el niño pueda jugar.
- También puede agregar algunos edificios que se pueden encontrar cerca de una casa, por ejemplo, una gasolinera, un banco, alguna iglesia. La idea es que el niño represente más o menos como es el lugar donde él vive, como es su comunidad.
- No se le pueden olvidar las calles, los altos, semáforos y las vías de los carros.
- Una vez que haya hecho su ciudad en tiza, se le puede motivar al niño a que haga imposibles, que cosas le gustaría a él/ella que hubiera en su ciudad, pero no las hay.
- Esta ciudad es lo suficientemente grande para que el niño pueda recorrerla con su bicicleta o también pueda recorrerla a pie.
- Si se desea trabajar más y dependiendo del nivel de los niños se les puede motivar a que escriban un cuento de su comunidad, algo que haya pasado o algo que les gustaría que pasara.

NOTAS

1. Con esta actividad se puede reforzar el tema de la comunidad, pero si no se ha visto aun es recomendable que antes de pedirle al niño que la dibuje, se le muestren diferentes dibujos representativos de la comunidad, que el niño sepa que forma una comunidad o una ciudad. Es importante siempre una actividad o lluvia de ideas por parte de los niños para saber el conocimiento previo de los mismos.
2. Esta actividad tiene un tema específico “La ciudad” pero se puede modificar o se puede variar, pidiéndole al niño que haga un zoo cuando se estén estudiando los animales, o que dibuje el supermercado al que va hacer las compras cuando se están estudiando los alimentos y muchas otras variaciones más.

V. MATERIALES

- Tizas de varios colores
- Superficie lisa, amplia y fuera de peligro al aire libre
- Ingenio del profesor

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Elabora ciudades en el suelo.	Trabaja las relaciones espaciales y la percepción visual.	Demuestra creatividad en la elaboración de su trabajo.	Se esfuerza por realizar bien su trabajo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

ACTIVIDADES CREATIVAS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

COCINA CURIOSA

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Comunicación			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Se expresa oralmente. Produce textos	Adecúa sus textos a la situación comunicativa. Expresa con claridad sus ideas. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos.	Planifica sus textos Crea textos en forma coherente Inventa nuevos platos de cocina modernos y diferentes. Ilustra o representa sus textos	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

En esta sesión se ejercita la capacidad de producción de textos, la cual consiste en elaborar textos de diferente tipo con el fin de expresar lo que sentimos, pensamos o deseamos comunicar. Esta capacidad involucra estrategias de planificación, de textualización, de corrección, revisión y edición del texto. También incluye estrategias para reflexionar sobre lo producido, con la finalidad de mejorar el proceso. Los conocimientos previstos en el área son un soporte para desarrollar las capacidades comunicativas; por lo tanto, su tratamiento se realizará a partir de situaciones de interacción comunicativa y no de manera descontextualizada. Sólo con fines pedagógicos, tales conocimientos se han organizado

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Una vez terminada la merienda o cuando se esté estudiando el tema de los alimentos, se les indica a los niños que se imaginen que van hacer un viaje culinario y que todos vamos a ser chefs. Pero no chefs corrientes que hacen platos típicos, van a inventar platos nuevos e improbables, combinando los ingredientes que sean de su preferencia y que puede que no tengan relación alguna entre sí.
- Uno a uno los niños van a ir diciendo que tipo de plato harían y que nombre le pondrían.
- Si desean los niños pueden dibujar su plato o buscar recortes en revistas para ilustrar su plato.
- El profesor puede ir anotando los diferentes platos creados por los niños.

VARIACIONES

1. Si se desea y aún hay tiempo (o se puede dejar para otro día) se puede hacer un menú en el cual el niño ilustre su plato. En este caso se deberán de alistar materiales como cartulina, lápices de color o crayones, o recortes de revista y pegamento.
2. Una variación de esta actividad puede ser que los niños inventen diferentes estilos de vestimenta para reforzar el tema de la ropa
3. También se podría realizar para reforzar las partes del cuerpo, en la cual los niños pueden crear su propio cuerpo, con más o menos partes de las que se tiene actualmente, e indicar cual usa le daría a cada una de ellas.
4. Para niños pequeños, que aún no sepan escribir, éstos pueden ilustrar su nuevo plato y luego decirle al profesor los ingredientes que lleva o el nombre que quieran asignarle.

V. MATERIALES

- Papel y lápiz (opcionales)
- Tijeras, pegamento y revistas (opcional)

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Planifica sus textos	Crea textos en forma coherente	Inventa nuevos platos de cocina modernos y diferentes.	Ilustra o representa sus textos
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

¿COMO SERÍA TÚ.....?

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Comunicación			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Se expresa oralmente. Produce textos	Adecúa sus textos a la situación comunicativa.	Planifica sus textos	Lista de cotejo
	Expresa con claridad sus ideas.	Imagina un entorno diferente al real	
	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Modificar un entorno conocido	
	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos.	Ilustra o representa sus textos	

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

En esta actividad se busca el desarrollo de la escritura creativa, donde es importante como docente tener presente que el proceso de enseñanza y aprendizaje el docente debe tener en cuenta que el estudiante porta dos tipos de pensamiento que están totalmente relacionados con los procesos creativos: el divergente y el convergente. Un sujeto creativo se caracteriza por su capacidad para generar ideas singulares por su originalidad y para lograr esa productividad ha de hacer uso de sus dos formas de pensar. Gracias al avance del conocimiento acerca del funcionamiento cerebral, se tiene evidencia experimental la cual apoya la existencia de dos estilos

cognitivos diferentes relacionados con los hemisferios cerebrales, ello se confirma:

Existirían por lo tanto dos tipos de pensamiento que se relacionarían con la resolución de problemas y la creatividad: el pensamiento divergente, que es la capacidad para descubrir respuestas nuevas y originales; y el pensamiento convergente, que lo define como la capacidad para descubrir una única respuesta correcta. Estos pensamientos estarían también altamente relacionados con la motivación, los conocimientos previos, el aprendizaje, la independencia de carácter y la determinación.

Graham Wallas, que es el primer investigador que propuso un conjunto de etapas para generar la creatividad, distinguió cuatro fases o estadios: preparación, incubación, iluminación y verificación (Johnson, 2006).

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se invita a los niños a trabajar y a sentarse en semicírculo en el suelo.
- Se le indica al niño que piense en un lugar que el conozca o haya visitado con anterioridad (casa, clase, zoo, parque, etc.)
- Una vez que el niño haya elegido su lugar, se le pregunta ¿Ok, si tu casa es de la esa manera que la conoces, que cambios le harías, si tú fueras a construir una casa nueva que le harías, como la harías, porque le harías esas adecuaciones?
- Es importante seguir preguntándole al niño por qué o para que de los cambios que haya decidido, así se sigue trabajando su imaginación y creatividad en las respuestas.
- Si el niño sabe escribir, se le pide que vaya escribiendo los cambios o modificaciones que menciona. Si fuera el caso de niños pequeños, se puede elegir un tema que todos tengan en común y el profesor escribe las ideas de los niños.

NOTAS

1. Esta actividad se puede utilizar cuando se desea repasar las partes de la ciudad o de la casa. Es útil cuando el niño este cansado y no de estar en un mismo lugar, y no haya nada interesante o atractivo para él/ella.
2. Los temas elegidos pueden variar y elegir el que el niño más le llame la atención. Puede ser como te irías a la escuela si no fuera en coche, o como saldrías de un atasco, etc.

V. MATERIALES

- Lugar conocido por el niño
- Hojas de papel bond.
- Lápices
- Colores
- Plumones de diversos grosores.

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Planifica sus textos	Imagina un entorno diferente al real	Modificar un entorno conocido	Ilustra o representa sus textos
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07
UN DIA EN LA VIDA DE UN ANIMAL

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
 1.2. Director :
 1.3. Grados :
 1.4. Profesora de Aula :
 1.5. Duración : 90 minutos
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Comunicación			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Se expresa oralmente. Produce textos	Adecúa sus textos a la situación comunicativa. Expresa con claridad sus ideas. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos.	Planifica sus textos Crear una historia grupal sobre la vida desconocida de un animal Demuestra su creatividad en su producción. Ilustra o representa sus textos	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

La producción de textos orales puede estar referida a textos espontáneos y/o formalizados y atenderse de forma individual o grupal. En cualquier caso, su práctica en el aula se centra en, atendiendo al orden de secuencia que previamente se les haya dado en la programación curricular del área. En esta secuencia didáctica se observa el entrenamiento de la expresión oral para producir textos creativos relacionados a temas motivantes para los estudiantes, como es el caso de los animales, incidiendo en su expresión creativa.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se invita a los niños a sentarse en semicírculo en el suelo
- Cuando se esté estudiando el tema de los animales siempre hay datos que nos cuenta o no sabemos cómo imaginarnos.
- Se le pide al niño que nombre su animal favorito y que indique como él/ella cree que pueda ser un día en la vida de este animal.
- El niño debe de indicar todos los aspectos desde que se levante el animal hasta que se acuesta, todos los detalles que él / ella cree deben de pasar en la vida de un animal.
- En caso de realizar esta actividad con niños de etapa escolar se puede pedir que luego escriban un cuento donde expongan sus ideas.

NOTA

1. Este mismo tema se puede modificar y hacerlo “Un día en la vida de.....” (Papá, mamá, policía, doctor, etc.), se puede usar cualquier tema del mes y reforzarlo. Si son niños pequeños se hace la actividad grupal, si son niños un poco más grandes se realiza de forma individual y luego en un momento dado, se cambia a una actividad grupal, y se pueden obtener de todos los trabajos uno grupal.

MATERIALES

- Ingenio del profesor
- Ingenio del alumno
- Pizarra y tiza o marcador
- Folios y lápices para los niños

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Planifica sus textos	Crear una historia grupal sobre la vida desconocida de un animal	Demuestra su creatividad en su producción.	Ilustra o representa sus textos
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

EL DIA AL REVÉS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Comunicación			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Se expresa oralmente. Produce textos	Adecúa sus textos a la situación comunicativa. Expresa con claridad sus ideas. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos.	Planifica sus textos Imagina cómo sería hacer las cosas del final al principio Demuestra su creatividad en su producción. Ilustra o representa sus textos	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

La competencia de expresión oral, comprende la capacidad de expresarse oralmente en forma eficaz y en diferentes situaciones educativas.

Expresar oralmente en forma eficaz. La eficacia es la capacidad de lograr el efecto que se desea o se espera al comunicar un mensaje. Para ello, es importante transmitir nuestras ideas con claridad y fidelidad a nuestro pensamiento, adaptar el registro al interlocutor o auditorio, y utilizar los recursos de apoyo apropiados en las situaciones que lo necesiten.

En diferentes situaciones comunicativas. Las personas nos expresamos en forma diferente según el interlocutor y el lugar donde estamos. No hablamos igual cuando estamos en el estadio, en un salón de clases o en un templo. Tampoco cuando nos encontramos con el director, con un amigo, con un policía o con un niño. Por eso, conviene que los estudiantes experimenten prácticas sociales diversas; es decir, situaciones que los lleven a usar los diferentes registros del lenguaje que se generan en la convivencia social, para que sean capaces de desarrollarse como personas que usan el lenguaje para aprender y para mediar sus interacciones sociales.

En función de propósitos diversos. Implica tener claridad del para qué y el porqué de la expresión oral. No es lo mismo hablar para contestar una pregunta que para pedir un favor o narrar una experiencia personal.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Esta actividad se debe avisar con anterioridad a los padres, para que estos participen activamente de ella.
- Se les debe indicar que los niños van a tener un día al revés y que todo lo que hagan en el día, desde que se levantan hasta que se acuesten lo van hacer al revés.
- Van a cenar en vez de tomar el desayuno, se ponen el pijama antes para ir a la escuela y duermen con el uniforme, en vez de la tomar la merienda por la tarde la toman a media mañana, y la merienda en vez del café de la tarde. A la hora de la comida empiezan por el postre y terminan con el primer plato.
- Así sucesivamente durante todo el día, haciendo todo lo que les sea posible y se les ocurra pueda hacerse de modo al revés.
- Una vez terminada la actividad al día siguiente, en el aula los chicos van a contar sus experiencias de cómo fue su día al revés y si se hiciera la actividad con niños mayores se les pide que escriban su experiencia, si es el caso de trabajar con niños pequeños se les pide que ilustren la experiencia.
- Luego de haber realizado la actividad en la casa y de haberla compartido en la clase, los niños deberán de pensar que otras cosas pudieron haber

hecho al revés comparando sus días con los de compañeros y pensar cómo sería la vida si todos los días siempre fueran así.

V. MATERIALES

- Ingenio del profesor
- Hojas
- Lápices de colores

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Planifica sus textos	Imagina cómo sería hacer las cosas del final al principio	Demuestra su creatividad en su producción.	Ilustra o representa sus textos
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE ACTIVIDADES SOCIO- EMOCIONALES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

¿POR QUÉ LOS QUE QUIERO ME QUIEREN?

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
 1.2. Director :
 1.3. Grados :
 1.4. Profesora de Aula :
 1.5. Duración : 90 minutos
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Personal Social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes. Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras. Enumera comportamientos que representen sentimientos de agrado hacia los demás Compara comportamientos agradables y desagradables Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO:

La convivencia democrática es aquella que permite al ciudadano vivir respetando sus derechos y obligaciones dentro de la sociedad. Convivencia democrática significa "vivir" "con" el que piensa distinto o que tiene distinto idioma, cultura, raza, religión, ideología política, etc., en armonía sin que los derechos de una persona avancen sobre los derechos de los demás. Para respetar la convivencia democrática hay una obligación moral y subjetiva que es la que nos cabe como integrantes del género humano y que está basada en que todos los seres humanos deben tener un trato igualitario sin importar las diferencias de origen. Convivencia democrática es saber vivir con armonía respetando los derechos de los demás.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se les pide a los niños que se sienten en semicírculo en el suelo.
- Una vez todos sentados se les dice que se van a leer unos refranes y ellos tiene que decir que entienden de los que acaban de escuchar.
- Leer “NO HAGAS A LOS DEMAS LO QUE NO TE GUSTA QUE TE HAGAN A TI”
- Luego de haber escuchado se les pide a los niños que den su punto de vista y que compartan con los demás que cosas NO les gustan que le hagan. El profesorva anotando las diferentes respuestas de los niños y al final los recapitula.
- Una vez leído ese refrán se le esto otro: “PARA TENER Y MANTENER UN AMIGO, ES NECESARIO SER CON ÉL COMO TE GUSTA QUE SEAN CONTIGO”
- Al igual que con la actividad anterior los niños comentan lo que entendieron y el profesor anota en una cartulina que cosas podemos hacer para mantener un amigo. Una vez terminados los dos refranes se recapitulan ambas listas. Se utilizan 2 o tres refranes más, o se puede hacer uno cada día de la semana, para reforzar el tema de la amistad y el respeto.

V. MATERIALES

- Lista de refranes en los que se muestra la amistad
- Cartulina blanca y marcador
- Folios en blanco
- Lápices de color o pinturas de cera

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras.	Enumera comportamientos que representen sentimientos de agrado hacia los demás	Compara comportamientos agradables y desagradables	Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10 **DEFINAMOS LOS SENTIMIENTOS**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
 1.2. Director :
 1.3. Grados :
 1.4. Profesora de Aula :
 1.5. Duración : 90 minutos
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Personal Social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes. Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras. Define conceptos varios usando sus propias palabras Asocia eventos varios con los sentimientos Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

En esta sesión de aprendizaje se busca mejorar la interacción entre las personas, lo cual consiste en reconocer a todos como personas valiosas y con derechos, muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquecerse de ellas. Actúa frente a las distintas formas de discriminación (por género, fenotipo, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel socioeconómico, entre otras), y reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se les pide a los niños que se sienten en semicírculo, en el suelo como se acostumbra
- Una vez acomodados el profesor les va diciendo ciertas palabras y los niños van diciendo ideas o van definiendo el término que se mencionó. (si los niños son muy pequeños se pueden ilustrar los términos mencionados utilizando laminas educativas)
- Así se repite la misma acción con diversas palabras que se quiere que los niños definan.
- Al final se recapitulan las definiciones formadas por los niños.
- Si aún queda tiempo e interés, se les dice a los niños que pueden ir a sus mesas de trabajo, y hacer un dibujo de su sentimiento favorito

TERMINOS A DEFINIR

Interesado	Emocionado
Contento	Alegre
Sorprendido	Asustado
Apenado	Angustiado
Temeroso	Aterrorizado
Enojado	Furioso
Avergonzado	Humillado
Desdeñoso	Disgustado

V. MATERIALES

- Cartulina y marcadores para anotar la información dada por los niños
- Ingenio de los estudiantes
- Folios y ceras o lápices de color (opcionales)
- Laminas educativas (opcional)

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras	Define conceptos varios usando sus propias palabras	Asocia eventos varios con los sentimientos	Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

¿COMO REACCIONAN MIS AMIGOS CON LO QUE LES HAGO?

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Personal Social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes. Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras. Define conceptos varios usando sus propias palabras Completa oraciones incompletas Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

En esta sesión se busca que los estudiantes participen en la construcción de normas, las respete y evalúe en relación a los principios que las sustentan, así como, cumple con los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia. Para lo cual, maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad) y hace suyo los principios democráticos (la auto fundación, la secularidad, la incertidumbre, la ética, la complejidad y lo público).

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se les pide a los niños que se sienten en semicírculo en el suelo.
- Una vez todos acomodados, se les indica a los niños que se van a leer algunas oraciones o situaciones y ellos van a tener que completarla.
- Algunas de las frases pueden ser;
- Si soy amable con un amigo (a) él/ella se sentirá.....
- Si le pego a un compañero (a), él/ella se sentirá....
- Si no dejo jugar a un compañero (a), él/ella se sentirá....
- Si el agradezco a un amigo por algo que hizo por mí, se sentirá...
- Si me burlo de un compañero (a), él/ella se sentirá...
- Si amenazo a un compañero (a), él/ ella se sentirá...
- Si defiendo a un amigo, se sentirá.....
- Así se puede seguir con varias oraciones, y se van escribiendo las respuestas de los niños.
- Al finalizar se recapitulan las oraciones y se comparan las respuestas de Ambas.

V. MATERIALES

- Oraciones sin terminar
- Oraciones escritas en cartulina y marcador negro

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras	Define conceptos varios usando sus propias palabras	Completa oraciones incompletas	Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

LO QUE EXPRESAN MIS AMIGOS CON SUS CARAS

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	:	
1.2. Director	:	
1.3. Grados	:	
1.4. Profesora de Aula	:	
1.5. Duración	:	90 minutos
1.6. Fecha	:	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: Personal Social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes. Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras. Representa por medio de ilustraciones diferentes sentimientos Asocia sentimientos con ilustraciones Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

Esta sesión contribuye a la convivencia y participación democrática de los estudiantes en la sociedad relacionándose con los demás de manera justa y equitativa, reconociendo que todas las personas tienen los mismos derechos y responsabilidades. Muestra disposición por conocer, comprender y enriquecerse con los aportes de las diversas culturas, respetando las diferencias. De igual forma, toma posición frente a aquellos asuntos que lo involucra como ciudadano y contribuye en la construcción del bienestar general, en la consolidación de los procesos democráticos y en la promoción de los derechos humanos.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Al igual que la actividad anterior, se les pide a los niños que se sienten en semicírculo en el suelo.
- Se leen los ejemplos mencionados en el ejercicio anterior con las respuestas de los niños.
- Los niños verán diferentes expresiones en unas láminas ilustrativas.
- Se asocian las ilustraciones con las oraciones del ejercicio anterior (¿Cómo reaccionan mis amigos con lo que les hago?).
- Después de haberse leído la oración, los niños deben de indicar cual cara representa esa oración o sensación y explicar por qué.

V. MATERIALES

- Oraciones varias que representen distintas situaciones.
- Láminas que representen diferentes expresiones (triste, alegre, apenado, enojado, etc.)

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce gustos y preferencias distintos a los suyos entre sus compañeros y compañeras.	Representa por medio de ilustraciones diferentes sentimientos	Asocia sentimientos con ilustraciones	Se relaciona con todos sus compañeros /as sin apartarlos por características físicas o culturas
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE LAS
HABILIDADES COGNITIVAS**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13
FORMANDO FIGURAS NUEVAS**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: ARTE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación.	Crea nuevas imágenes partiendo de triángulos Crea nuevas imágenes partiendo de la unión de diversas figuras Demuestra su creatividad en sus producciones. Es perseverante para culminar su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

La importancia de la creatividad en arte, es la capacidad del ser humano de desarrollar actitudes artísticas apoyadas por su experiencia o juicio creativo para crear nuevos espacios estéticos. La creatividad no es patrimonio del arte, pero a través de ellas podemos con contenidos pedagógicos apoyar el potencial creativo en el ser humano, promoviendo actividades prácticas para fomentar la iniciativa del niño en su búsqueda a la perfección de la imagen en la construcción de la forma. Actualmente la creatividad constituye una necesidad para enfrentar las exigencias del desarrollo científico, económico y social. La creatividad aparece de un momento a otro, en cualquier momento de nuestras vidas.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se invita a los niños a sentarse en semicírculo como se acostumbra.
- Se les indica que hoy van a ser todos artistas y que van a hacer nuevas figuras y creaciones.
- Se les muestran los materiales que van a utilizar (triángulos de distintos tamaños y formas).
- Se le muestra que uniendo los triángulos de distintas maneras se pueden hacer varias figuras, algunas nuevas y desconocidas y otras pueden representar algo que ya se conoce.
- El profesor muestra un ejemplo en grupo y luego invita a los niños a irse a sus mesas de trabajo y formar las figuras que ellos deseen. Pueden hacerlo de manera individual o grupal.
- Si lo desean pueden pegar su imagen en un folio y colocar sus creaciones como decoración del aula.

VARIACIÓN: Con este tipo de actividad se desea además de reforzar la creatividad en los niños, se refuerzan las figuras geométricas, en este caso el triángulo. En otra ocasión, se puede hacer la misma actividad utilizando diferentes figuras (círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos, rombos, etc.)

NOTA

1. Es importante recordar que con estas actividades se desea trabajar la creatividad y la libre expresión en los niños, al mismo tiempo que se refuerce el desarrollo cognitivo. Los materiales que se mencionan aquí son opciones, pero se debe de invitar al niño siempre a pensar en otras posibilidades. La docente debe de estar siempre atenta y receptiva a todas las opciones o ideas aportadas por el niño, siempre y cuando estas no pongan en riesgo a su persona o a la de otros niños.

V. MATERIALES

- Triángulos varios (colores y tamaños)
- Figuras varias (colores y tamaños)
- Ingenio de los niños
- Folios blancos y pegamento (opcional)

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Crea nuevas imágenes partiendo de triángulos	Crea nuevas imágenes partiendo de la unión de diversas figuras	Demuestra su creatividad en sus producciones.	Es perseverante para culminar su trabajo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14 **DE COMPRAS**

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: ARTE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos de creación.	Crea nuevas imágenes en base a un referente. Emplea diferentes posibilidades para formar cantidades Demuestra su creatividad en sus producciones. Es perseverante para culminar su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

El educador actual debe formar alumnos creativos de gran sensibilidad, emotivo, expresivo y socializado, que trabaje con sus pares en una formación constructiva. El arte debe encaminarse a cubrir esas necesidades creativas, para lograr seres con un futuro en nuestro país, su educación debe partir en desplegar el potencial creador del estudiante, de estimular y desarrollar prácticas artísticas acorde con la economía de los padres. Que sean sencillos, comprensible, pero de una formación de potencial creador, para que pueda desarrollarse en todas las áreas educativas, utilizando su imaginación que da la mente abierta. Sólo cuando el niño madura emocionalmente puede discernir, develar la naturaleza y la dirección del desarrollo intelectual. El carácter innovador y creativo es una exigencia de nuestro tiempo.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

PROCEDIMIENTO

- Esta presentación se puede hacer en el momento que se esté estudiando el dinero o el valor de las monedas.
- Se les pide a los niños que traigan monedas (céntimos y soles) con anticipación, dentro de una pequeña billetera o monedero
- Se acomoda la clase de modo que se puedan exponer los objetos que se van a “vender”
- Unos niños pueden ser “vendedores” y otros “compradores” y luego cambiar de puesto.
- Se exponen los objetos a vender y la idea es que los niños que compran piensen en varias opciones de cómo llegar formar la cantidad necesaria para poder comprar. Por ejemplo, si cuesta 20 céntimos, puede ser una moneda de 20, 2 monedas de 10, 4 monedas de 5 o 2 de cinco y una de 10 céntimos, etc. La idea es que el niño piense en todas las posibles opciones para formar las distintas cantidades.
- Dependiendo de la edad de los niños varía la cantidad por formar, entre más pequeños debe de ser más sencilla, y entre más mayores puede ser un poco más compleja.

NOTA

Este trabajo se puede realizar para reforzar distintos temas, como objetos de la clase, frutas o alimentos, animales, etc. El ingenio del profesor puede variar mucho.

V. MATERIALES

- Monedas de verdad o elaboradas por los niños (céntimos y soles)
- Objetos varios de la clase que se puedan “vender” (ceras, pegatinas, sellos, etc.)
- Rótulos pequeños que indiquen el precio
- Ingenio de los niños
- Cajita para guardar las monedas

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Crea nuevas imágenes en base a un referente.	Emplea diferentes posibilidades para formar cantidades	Demuestra su creatividad en sus producciones	Es perseverante para culminar su trabajo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

DESCUBRIENDO PROPIEDADES

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Director :
1.3. Grados :
1.4. Profesora de Aula :
1.5. Duración : 90 minutos
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: ARTE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos de creación.	Crea nuevas imágenes en base a un referente. Relaciona de todos los modos posibles relaciones entre dos objetos. Demuestra su creatividad en sus producciones. Es perseverante para culminar su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

El arte debe estar presente en el niño como expresión de su vida cotidiana que le sirva para modelar su comportamiento, desarrollar la inteligencia creativa e inventiva para su trabajo creativo de las formas visuales de acuerdo a su observación, curiosidad y su emotividad ira desarrollando su propio concepto. Todos los seres humanos somos capaz de crear, pero es fundamentalmente necesario los medios pedagógicos artísticos para estimular su sensibilidad creativa. La sensibilidad nos permite estar abiertos al mundo exterior e interior de las cosas, entender esta forma, es captar el pensamiento abstracto con capacidad a crear. Además, ayuda a reducir nuestra tensión muscular, mejorando los movimientos y coordinación del cuerpo. Para el dibujante-pintor, tiempla el pulso, de esta forma maneja con mayor precisión las construcciones de la figura y sus trazos serán más seguros.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se le pide a los niños que se sienten en semicírculo como se acostumbra.
- Una vez todos acomodados se les indica que se van a sacar algunas laminas y ellos van a tratar de encontrar alguna relación entre los dos objetos representados, por ejemplo: “En que nos parecemos a una flor?” “En que se parecen una flor y una estrella?”
- Se van sacando una a una las tarjetas (que sean atractivas para los niños) y se les va preguntando diferentes cosas en las que se puedan crear relaciones entre ambos dibujos. Se hacen preguntas que le permitan o que motiven al niño a usar la imaginación.

NOTA

1. Este tipo de actividades son conocidas como “mind-benders” o pruebas de la mente, en las cuales el niño utiliza su imaginación para realizar analogías o encontrar similitudes donde visiblemente no las hay. Se pueden realizar al azar o reforzando un tema específico.

V. MATERIALES

- Láminas ilustrativas claras
- Ingenio de los niños
- Ingenio de las profesoras

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Crea nuevas imágenes en base a un referente.	Relaciona de todos los modos posibles relaciones entre dos objetos.	Demuestra su creatividad en sus producciones.	Es perseverante para culminar su trabajo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

UN DIA EN LA VIDA DE...

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	:	
1.2. Director	:	
1.3. Grados	:	
1.4. Profesora de Aula	:	
1.5. Duración	:	90 minutos
1.6. Fecha	:	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA: ARTE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación.	Crea textos en base a su realidad. Imagina un día en la vida de algún animal Demuestra su creatividad en sus producciones. Es perseverante para culminar su trabajo.	Lista de cotejo

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

Es necesario sistematizar y estimular el potencial creativo desde las escuelas, en un proceso paulatino y continuo con muchas alternativas hasta tomar la decisión correcta. Dando un aprendizaje activo y participativo, en donde el alumno aprenda a través de su propia práctica, y el docente sea quien proporcione momentos didácticos motivadores que faciliten el aprendizaje de la creatividad y del proceso creativo. Los sistemas educativos actuales y las herramientas de evaluación no están orientados hacia el desarrollo de la creatividad, utilizan modelos que siguen premiando la memoria sobre el pensamiento, por eso la necesidad de formar hábitos de trabajo creativos y aplicar técnicas que lleven al descubrimiento, a la investigación y al estudio, dominando las técnicas del trabajo en grupo.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

- Se invita a los niños a sentarse en semicírculo como se acostumbra
- Una vez acomodados se les recuerda el animal que se había decidido con anterioridad y se empiezan a decir los datos importantes que hayan descubierto o investigado acerca del mismo. Algunos datos podrían ser;
 - ¿Qué tipo de sangre tiene?
 - ¿Qué come ese animal?
 - ¿Cómo es el animal? ¿Qué características tiene?
 - ¿Dónde vive?
 - ¿Qué es lo que más te gusta y menos te gusta de este animal?
- Cuando cada niño haya terminado se les dice que además de esos datos que son reales, vamos a imaginar datos que puede o no serlo, pero que harán la vida de este animal muy interesante también.
- Algunas preguntas pueden ser;
 - ¿En qué lugar de vive? ¿Es Caliente o frio? ¿Por encima o por debajo del agua?
 - ¿Cómo es su cuerpo? ¿Qué se sentirá vivir en ese cuerpo?
 - ¿Qué tipo de comida come? ¿Dónde encuentra la comida?
 - ¿Dónde duermen? ¿Cómo duermen? ¿De qué está hecha su casa?
 - ¿Qué hace durante el día?
 - ¿Cómo se comunica con los demás animales?
 - ¿Qué peligros corre?
 - ¿Cómo se defiende?
- Estas mismas preguntas se pueden hacer pensando en que el niño es el animal y así el representa su vida.
- Si se desea se puede escribir lo dicho por los niños y hacer un cuento o historia.

V. MATERIALES

- Fotos del animal elegido (con una semana de anticipación se puede elegir un animal que sea del agrado de todos)
- Datos interesantes del animal que se haya elegido

LISTA DE COTEJO

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Crea textos en base a su realidad.	Imagina un día en la vida de algún animal	Demuestra su creatividad en sus producciones	Es perseverante para culminar su trabajo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

LEYENDA: Si lo logró: ✓

No lo logró: X

CONCLUSIONES

Del diagnóstico realizado, respecto al desarrollo del pensamiento divergente, se pudo identificar, que 28 estudiantes, que representan el 47% se encuentran en el nivel medio, 32 Estudiantes, que representan el 53% presentan deficiencias en el desarrollo del pensamiento divergente y ningún estudiante alcanza el nivel alto, evidenciándose de esta manera deficiencias en el desarrollo del pensamiento divergente, en los estudiantes que conformaron el grupo de estudio y que participaron en la presente investigación.

Para el diseño del programa de creatividad “Angelitos”, se consideró la teoría del Pensamiento Divergente de J. P. Guilford, quien plantea que el Pensamiento Divergente tiene una relación directa con la creatividad y que se caracteriza esencialmente por la búsqueda de múltiples respuestas, alternativas, para resolver un problema. Se despliega en múltiples direcciones, busca desde diferentes perspectivas, utiliza distintos enfoques y conocimientos posibles.

Para el desarrollo del programa denominado: programa de creatividad “Angelitos”, se consideraron: Actividades creativas artísticas, actividades creativas del área de comunicación, desarrollo de la creatividad por medio de actividades socio-emocionales y desarrollo de la creatividad por medio de las habilidades cognitivas.

RECOMENDACIONES

Se sugiere a los Directores de las instituciones educativas primarias:

Capacitar a sus docentes en el desarrollo del pensamiento divergente, posibilitando de esta manera una formación que les permitirá a los estudiantes resolver los problemas, buscando diversos caminos.

Incluir en su PCI., el pensamiento divergente, como un eje transversal de la formación que se brinda en sus instituciones educativas.

A los docentes de educación primaria:

Capacitarse y aplicar estrategias para desarrollar el pensamiento divergente en sus aulas.

Validar la presente propuestas en su realidad educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beltrán, J., & Otros. (2016). *Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños. Infancias Imágenes*. Tesis de Maestría en Pedagogía, Colombia: Universidad de La Sabana.
- Bravo, D. (2009). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*. Madrid: Editorama S.A.
- Carbondale, S. (1992). *Obras de John Dewey*. Illinois: University Press.
- Corte, M. (2010). *Inteligencia Creadora, Arte y creatividad en la educación*. México: Trillas.
- Dabdoob, L. (2013). *La creatividad y el aprendizaje, como lograr una enseñanza creativa*. México: Limusa.
- Guilford, J., & Otros. (1981). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.
- Hernangómez, L., & Fernández, C. (2012). *Psicología de la personalidad y diferencial*. Madrid: CEDE.
- Isen, A., & Otros. (1985). La influencia del efecto positivo sobre la inusualidad de las asociaciones de palabras. *Revista de personalidad y psicología social*, 48.
- Jiménez, C. (2000). *Diagnóstico y Educación de los más capaces*. Madrid: UNED/MEC/Comunidad de Madrid.
- Johnson, M. (2006). *Creatividad*. Madrid: Ariel.
- Lieberman, N. (1991). Alegría y pensamiento divergente: Una investigación de su relación a nivel de jardín de infantes. *El diario de la psicología genética*, 107.
- Morán, E. (2010). *Psicólogos de los ciclos vitales*. Quito, Ecuador: Abya - Yala.

- Palma, R. (2012). *Pensamiento integral y creatividad en estudiantes del colegio San José de Pereira Risaralda*. Tesis de maestría, Medellín - Colombia: Universidad de Manizales y el CINDE.
- Pinto, S. (1998). Los efectos del estado de ánimo positivo y negativo sobre rendimiento de pensamiento divergente. *Creatividad*, Vol. 11, N° 2, p. 165.
- R., S., & Grigorenko, E. (2001). La estructura de Guilford del modelo de intelecto y modelo de creatividad: Contribuciones y limitaciones. *Investigación de creatividad*, 309.
- Rodríguez, M. (2011). *Procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Valle*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Romo, M. (1987). *Treinta y cinco años de pensamiento divergente: Teoría de la creatividad de Guilford*. Madrid: Estudios de psicología.
- Soto, V. (2013). *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*. Tesis de Doctorado, Madrid - España: Universidad Complutense de Madrid.
- Thenko, K., & Eller, B. (2000). *Psicología Educativa para la enseñanza eficaz*. Madrid, España: International Thompson S.A.

ANEXOS

TEST DE PENSAMIENTO DIVERGENTE

NOMBRE: _____

GRADO : _____ SECCIÓN: _____

DOCENTE OBSERVADOR: _____ NOTA: _____

INSTRUCCIONES: El presente test contiene un conjunto de interrogantes para formularles a los niños de 1er. Y 2do. Grado de educación primaria por el docente investigador, debiéndose registrar las respuestas en el presente test o dibujar, según corresponda. Si el estudiante no se hubiera apropiado aún del sistema de escritura, el investigador puede registrar las respuestas que en forma oral, el estudiante, enuncie.

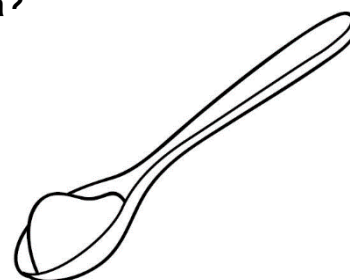
DIMENSIÓN: FLUIDEZ ¹

Indicador: Propone nuevos usos

1. ¿Para qué otras cosas diferentes puede servir una cuchara?



2. ¿Qué usos buenos diferentes puede tener una cuchara?



3. ¿Qué usos malos puede tener una cuchara?

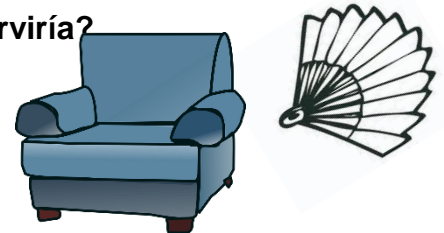
Indicador: Combinación de ideas

4. ¿Qué objeto nuevo formarías, si combinaras una cuchara con un abanico? ¿Qué nombre le pondrías?, ¿Para qué serviría?



¹ Adaptado del proyecto "Suelta tu mente", de la Consejería de Universidades, de Murcia.

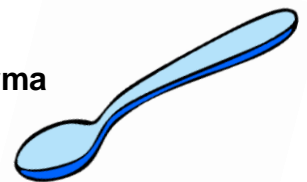
5. ¿Qué objeto nuevo formarías si combinaras un mueble con un abanico? ¿Qué nombre le pondrías?, ¿Para qué serviría?



DIMENSIÓN: FLEXIBILIDAD

Indicador: Búsqueda de la innovación y mejora

6. ¿Qué cambios le harías a una cuchara, en relación a la forma y tamaño para mejorar su presentación?



7. ¿Qué cambios le harías a la leche en relación a sabor y color, para que sea más rica y atractiva?



Un Vaso De Leche

Indicador: Construye textos sencillos, mezclando personajes

8. ¿Qué pasaría si la madrastra de Blanca Nieves se encontrara con Hansel y Gretel?.



DIMENSIÓN: ORIGINALIDAD

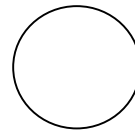
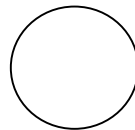
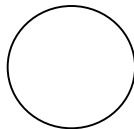
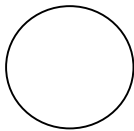
Indicador: Plantea nuevas posibilidades

9. En el cuento de “Caperucita roja”, ¿Qué pasaría si el lobo fuera bueno y caperucita roja, fuera mala?.



Indicador: Crea cosas nuevas

10. Dibuja tantas cosas diferentes como sea posible a partir de un círculo.



DIMENSIÓN: ELABORACIÓN ²

Indicador: Introducir nuevas características a los objetos

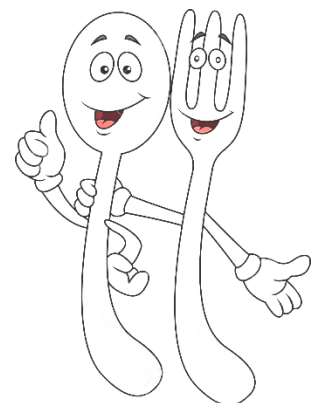
11. ¿Qué pasaría si las cucharas hablaran?



Indicador. Construcciones fantásticas

12. Dibuja como sería un nuevo objeto formado por una cuchara y un tenedor, Y explica ¿para qué serviría

² Adaptado del test de pensamiento creativo y divergente de Torrance



FICHA TÉCNICA

1. NOMBRE DEL INSTRUMENTOS

TEST PARA EVALUAR EL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN
EDUCACIÓN PRIMARIA

2. OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

Determinar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, provincia de Chepén, Región La Libertad.

3. USUARIOS

Estudiantes del III ciclo de educación primaria de la I.E. de la I.E. N° 80402, distrito de Pacanga, provincia de Chepén.

4. TIEMPO DE APLICACIÓN

Teniendo en cuenta que es un instrumento tipo cuestionario, se aplicará un promedio de 90 minutos.

5. MODO DE APLICACIÓN

Tipo cuestionario.

6. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

La prueba escrita está constituida por 12 ítems, donde se plantean interrogantes sobre las dimensiones del pensamiento divergente en el nivel de educación primaria, considerando la organización siguiente:

DIMENSIONES	INDICADORES	Nº de ítems	Puntaje Máximo
Fluidez	<ul style="list-style-type: none">• Propone nuevos usos• Combinación de ideas para obtener ideas nuevas.	05	10
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de la innovación y mejora de objetos• Construye textos sencillos, mezclando personajes	03	06
Originalidad	<ul style="list-style-type: none">• Plantea nuevas posibilidades• Crea cosas nuevas	02	04
Elaboración	<ul style="list-style-type: none">• Introduce nuevas características a los objetos• Realiza construcciones fantásticas	02	04
Total		12	24

7. CRITERIOS PARA LA CALIFICACIÓN

Para calificar, el presente test, se tendrá en cuenta los desempeños de los estudiantes, en las diversas dimensiones e indicadores, considerándose un puntaje desde 0, hasta 2 puntos, de acuerdo a la descripción siguiente:

RÚBRICA PARA EVALUAR EL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN EDUCACIÓN PRIMARIA

N°	DIMENSIONES / CRITERIOS	PUNTAJE / DESEMPEÑOS			
		(4 Ptos.)	(3 Pto.)	(2 Ptos.)	(1 Pto.)
	FLUIDEZ				
1.	Nombra otros usos de objetos	Nombra más de 2 a más, coherentemente	Nombra al menos 1 uso, coherentemente	Nombra un 1, sin coherencia	No nombra nada
2.	Enuncia usos buenos y diferentes de un objeto	Enuncia más de 2 a más, coherentemente	Enuncia al menos 1 uso, coherentemente	Enuncia un 1, sin coherencia	No nombra nada
3.	Señala usos malos que puede tener un objeto	Señala de 2 a más, coherentemente	Señala al menos 1 uso, con coherencia	Señala 1 uso, sin coherencia	No Señala ninguno
4.	Combina características de objetos parecidos (tamaño) y forma otro nuevo	Lo realiza, identifica su nombre y utilidad	Lo realiza, identifica su nombre con coherencia	Lo hace, pero y asigna un nombre, incoherente	No lo hace
5.	Combina características de objetos de diverso tamaño para obtener otro nuevo.	Lo realiza, identifica su nombre y utilidad	Lo hace, pero solo identifica su nombre, con coherencia	Lo hace, pero solo identifica su nombre, sin coherencia	No lo hace
	FLEXIBILIDAD				
6.	Cambia las características (forma y tamaño) de un objeto para mejorar en su presentación y usos	Realiza 2 cambios, con coherencia	Realiza al menos un cambio, con coherencia	Realiza un cambio sin coherencia	No lo hace
7.	Cambia las cualidades (sabor, color, etc), de un objeto para mejorarlo.	Realiza De 2 a más cambios, con coherencia	Realiza al menos un cambio, con coherencia	Realiza un cambio, sin coherencia	No lo hace
8.	Crea textos sencillos, mezclando personajes de cuentos	Mezcla los personajes y crea un texto coherente	Mezcla los personas, en un texto, forma desordenada o incoherente	Mezcla los personas, sin producir un texto	No lo hace
	ORIGINALIDAD				
9.	Crea textos originales, cambiando actitudes de personajes de cuentos	Mezcla las actitudes y crea un texto coherente y original	Mezcla las actitudes, en un texto en forma desordenada o incoherente	Menciona las actitudes, pero no produce un texto	No lo hace
10.	Realiza dibujos originales, a partir de figuras geométricas	Hace de 3 a más dibujos originales	Hace 2 dibujos originales	Hace un dibujo original	No realiza ningún dibujo

ELABORACIÓN					
11.	Describe acciones que realizarían algunos objetos, si tuvieran habilidades humanas	Hace de 2 a más descripciones , con coherencia	Hace por lo menos una descripción, con coherencia	Hace una descripción, sin coherencia	No realiza ninguna descripción
12.	Detalla las características y utilidad de construir objetos fantásticos (combinando dos objetos diferentes).	Dibuja el objeto y detalla su utilidad, con coherencia	Detalla la utilidad, pero no realiza el dibujo	Realiza sólo el dibujo del nuevo objeto	No realiza ningún dibujo, ni detalla utilidad

7. ESCALA

ESCALA GENERAL

INTERVALO	VALORACIÓN
37 – 48	Alto
25 – 36	Medio
12 – 24	Bajo

ESCALAS ESPECÍFICAS (POR DIMENSIONES)

VALORACIÓN	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad	Elaboración
Alto	16 – 20	10 - 12	7 - 8	7 - 8
Medio	11 - 15	7 - 9	5 - 6	5 - 6
Bajo	5 - 10	3 - 6	2 - 4	2 - 4

8. VALIDACIÓN

Por “Juicio de Experto”.



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

UNIDAD DE POSGRADO



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar del programa título: Diseño del programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, Chepén, La Libertad. La evaluación de dicho programa es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa PSICOMETRICA de la Psicopedagogía Cognitiva como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	José Antonio GUILLERMO BRINGAS		
Grado profesional:	Maestría (x)		
Área de Formación académica:	Educación Inicial ()	Educación Primaria ()	
	X)		
	Educación Secundaria ()	Psicólogo ()	
Áreas de experiencia profesional:	20 Años		
Institución donde labora:	IESTP. “Ciro Alegría Bazán” – Chepén.		
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica :	Docente del área de investigación científica (20 años)		
	Jefe del Área de investigación - ISTEP. “CAB”(05 años)		
	Asesor de trabajos de investigación pedagógica.		

1. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar el contenido del programa de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por el autor (a).

2. DATOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Nombre de la Programa:	Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria
Autor:	Br. Irene Escobedo Camilo
Objetivos:	Desarrollar el pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria.
Administración:	Colectiva
Tiempo de aplicación:	03 meses.
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del III ciclo de Educación Primaria.

3. SOPORTE TEÓRICO

Variables		Dimensiones	Definición
Variable dependiente: Pensamiento divergente		Fluidez	Capacidad de generar muchas ideas en poco tiempo
		Flexibilidad	Capacidad de respuesta con gran variedad de recursos
		Originalidad	Capacidad de producir asociaciones novedosas
		Elaboración	Capacidad para realizar transformaciones
Variable Independiente: Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia		Actividades creativas artísticas	Conjunto de actividades que buscan impulsar el pensamiento divergente a través de actividades creativas.
		Actividades creativas del área de comunicación	Actividades orientadas al desarrollo de las competencias comunicativas.
		Actividades socio emocionales	Secuencia de actividades que impulsan el desarrollo social y emocional.
		Actividades creativas cognitivas	Actividades que entrenan las habilidades cognitivas.

4. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el PROGRAMA TITULADO “PROGRAMA DE CREATIVIDAD “ANGELITOS” BASADO EN EL MODELO ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA “, Y SE SOLICITA QUE REALICE LA CALIFICACIÓN. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	La actividad y/o procedimientos
CLARIDAD La actividad se comprende fácilmente, es decir, el procedimiento está adecuadamente descritos	1 No cumple con el criterio	La actividad no es clara.
	2. Bajo Nivel	La actividad requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica
	4. Alto nivel	La actividad es clara, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA La actividad tiene relación lógica con la el objetivo que se está midiendo	1 No cumple con el criterio	La actividad no tiene relación lógica con objetivo que se está midiendo
	2. Bajo Nivel	La actividad tiene una relación tangencial con objetivo que se está midiendo
	3. Moderado nivel	La actividad tiene una relación moderada objetivo que se está midiendo

	4. Alto nivel	La actividad se encuentra completamente relacionado con el objetivo que se está midiendo
RELEVANCIA La actividad es esencial o importante, es decir contribuye al desarrollo de los objetivos propuestos	1. No cumple con el criterio	La actividad puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	La actividad tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	La actividad es relativamente importante.
	4. Alto nivel	La actividad es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE CREATIVIDAD “ANGELITOS” BASADO EN EL MODELO ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA

- **Primera dimensión:** Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- Dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones / Recomendacio- nes
Maniquí autorretrato	Fluidez	3	4	4	
Caricatura desplegable	Flexibilidad	4	4	4	
Arquitectura con palitos	Originalidad	4	4	3	
Ciudad de tiza	Elaboración	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Actividades creativas del área de comunicación.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cocina curiosa	Originalidad	4	4	4	
¿Cómo sería tú.....?	Fluidez	4	4	3	
Un día en la vida de un animal	Flexibilidad	4	4	4	
El día al revés	Elaboración	3	4	4	

- **Tercera dimensión:** Actividades socio emocionales.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Por qué los que quiero me quieren?	Fluidez	4	4	4	
Definamos los sentimientos	Flexibilidad	4	4	4	
¿Cómo reaccionan mis amigos con lo que les hago?	Originalidad	4	4	3	
Lo que expresan mis amigos con sus caras	Elaboración	3	4	4	

- **Cuarta dimensión:** Actividades creativas cognitivas.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones/ Recomendaciones
Formando figuras nuevas	Fluidez	4	4	4	
De compras	Flexibilidad	4	4	4	
Descubriendo propiedades	Originalidad	4	3	4	
Un día en la vida de...	Elaboración	4	4	4	

Firma del evaluador



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



UNIDAD DE POSGRADO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar del programa título: Diseño del programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, Chepén, La Libertad. La evaluación de dicho programa es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa PSICOMETRICA de la Psicopedagogía Cognitiva como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Consuelo Vizcarra Ballón	
Grado profesional:	Maestría (x)	
Área de Formación académica:	Educación Inicial ()	Educación Primaria (X)
Áreas de experiencia profesional:	32 Años	
Institución donde labora:	Unidad de Gestión Educativa - Chepén.	
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años (X)	Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica :	Área de investigación - (02 años)	

2. DATOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

- Validar el contenido del programa de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por el autor (a).

3. DATOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Nombre de la Programa:	Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria
Autor:	Br. Irene Escobedo Camilo
Objetivos:	Desarrollar el pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria.
Administración:	Colectiva

Tiempo de aplicación:	03 meses.
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del III ciclo de Educación Primaria.

4. SOPORTE TEÓRICO

Variables	Dimensiones	Definición
Variable dependiente: Pensamiento divergente	Fluidez	Capacidad de generar muchas ideas en poco tiempo
	Flexibilidad	Capacidad de respuesta con gran variedad de recursos
	Originalidad	Capacidad de producir asociaciones novedosas
	Elaboración	Capacidad para realizar transformaciones
Variable Independiente: Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia	Actividades creativas artísticas	Conjunto de actividades que buscan impulsar el pensamiento divergente a través de actividades creativas.
	Actividades creativas del área de comunicación	Actividades orientadas al desarrollo de las competencias comunicativas.
	Actividades socio emocionales	Secuencia de actividades que impulsan el desarrollo social y emocional.
	Actividades creativas cognitivas	Actividades que entrenan las habilidades cognitivas.

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el PROGRAMA TITULADO “PROGRAMA DE CREATIVIDAD “ANGELITOS” BASADO EN EL MODELO ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA “, Y SE SOLICITA QUE REALICE LA CALIFICACIÓN de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	La actividad y/o procedimientos
CLARIDAD La actividad se comprende fácilmente, es decir, el procedimiento esta adecuadamente descritos	1 No cumple con el criterio	La actividad no es clara.
	2. Bajo Nivel	La actividad requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica
	4. Alto nivel	La actividad es clara, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA	1 No cumple con el criterio	La actividad no tiene relación lógica con objetivo que se está midiendo

La actividad tiene relación lógica con la el objetivo que se está midiendo	2. Bajo Nivel	La actividad tiene una relación tangencial con objetivo que se está midiendo
	3. Moderado nivel	La actividad tiene una relación moderada objetivo que se está midiendo
	4. Alto nivel	La actividad se encuentra completamente relacionado con el objetivo que se está midiendo
RELEVANCIA La actividad es esencial o importante, es decir contribuye al desarrollo de los objetivos propuestos	1. No cumple con el criterio	La actividad puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	La actividad tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	La actividad es relativamente importante.
	4. Alto nivel	La actividad es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE CREATIVIDAD “ANGELITOS” BASADO EN EL MODELO ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA

- **Primera dimensión:** Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Maniquí autorretrato	Fluidez	4	4	3	
Caricatura desplegable	Flexibilidad	4	4	4	
Arquitectura con palitos	Originalidad	4	4	3	
Ciudad de tiza	Elaboración	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Actividades creativas del área de comunicación.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cocina curiosa	Originalidad	4	4	4	
¿Cómo sería tú....?	Fluidez	4	4	3	
Un día en la vida de un animal	Flexibilidad	4	4	4	
El día al revés	Elaboración	4	3	4	

- **Tercera dimensión:** Actividades socio emocionales.

- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Por qué los que quiero me quieren?	Fluidez	4	4	4	
Definamos los sentimientos	Flexibilidad	4	4	4	
¿Cómo reaccionan mis amigos con lo que les hago?	Originalidad	4	4	3	
Lo que expresan mis amigos con sus caras	Elaboración	4	4	4	

- **Cuarta dimensión:** Actividades creativas cognitivas.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones/ Recomendaciones
Formando figuras nuevas	Fluidez	4	4	4	
De compras	Flexibilidad	4	4	4	
Descubriendo propiedades	Originalidad	4	4	3	
Un día en la vida de...	Elaboración	4	4	4	

Firma del evaluador



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



UNIDAD DE POSGRADO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar del programa título: Diseño del programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 distrito de Pacanga, Chepén, La Libertad. La evaluación de dicho programa es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa PSICOMETRICA de la Psicopedagogía Cognitiva como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Jorge Augusto Rázuri Salcedo		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()		
Área de Formación académica:	Educación Inicial ()	Educación Primaria (<input checked="" type="checkbox"/>)	
	Educación Secundaria ()	Psicólogo ()	
Áreas de experiencia profesional:	16 Años		
Institución donde labora:	UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA - CHEPÉN		
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años (<input checked="" type="checkbox"/>) Más de 5 años ()		
Experiencia en Investigación Psicométrica :	Docente acompañante Asesor de trabajos de investigación pedagógica (2 años)		

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar el contenido del programa de intervención.
- Juzgar la pertinencia de las actividades y técnicas de intervención de acuerdo a los objetivos diseñados por el autor (a).

3. DATOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Nombre de la Programa:	Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria
Autor:	Br. Irene Escobedo Camilo
Objetivos:	Desarrollar el pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria.
Administración:	Colectiva
Tiempo de aplicación:	03 meses.

Ámbito de aplicación: Estudiantes del III ciclo de Educación Primaria.

4. SOPORTE TEÓRICO

Variables	Dimensiones	Definición
Variable dependiente: Pensamiento divergente	Fluidez	Capacidad de generar muchas ideas en poco tiempo
	Flexibilidad	Capacidad de respuesta con gran variedad de recursos
	Originalidad	Capacidad de producir asociaciones novedosas
	Elaboración	Capacidad para realizar transformaciones
Variable Independiente: Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia	Actividades creativas artísticas	Conjunto de actividades que buscan impulsar el pensamiento divergente a través de actividades creativas.
	Actividades creativas del área de comunicación	Actividades orientadas al desarrollo de las competencias comunicativas.
	Actividades socio emocionales	Secuencia de actividades que impulsan el desarrollo social y emocional.
	Actividades creativas cognitivas	Actividades que entrenan las habilidades cognitivas.

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el PROGRAMA TITULADO “PROGRAMA DE CREATIVIDAD “ANGELITOS” BASADO EN EL MODELO ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA “, Y SE SOLICITA QUE REALICE LA CALIFICACIÓN. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	La actividad y/o procedimientos
CLARIDAD La actividad se comprende fácilmente, es decir, el procedimiento esta adecuadamente descritos	1 No cumple con el criterio	La actividad no es clara.
	2. Bajo Nivel	La actividad requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica
	4. Alto nivel	La actividad es clara, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA La actividad tiene relación lógica con la	1 No cumple con el criterio	La actividad no tiene relación lógica con objetivo que se está midiendo
	2. Bajo Nivel	La actividad tiene una relación tangencial con objetivo que se está midiendo

el objetivo que se está midiendo	3. Moderado nivel	La actividad tiene una relación moderada objetivo que se está midiendo
	4. Alto nivel	La actividad se encuentra completamente relacionado con el objetivo que se está midiendo
RELEVANCIA La actividad es esencial o importante, es decir contribuye al desarrollo de los objetivos propuestos	1. No cumple con el criterio	La actividad puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	La actividad tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	La actividad es relativamente importante.
	4. Alto nivel	La actividad es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE CREATIVIDAD “ANGELITOS” BASADO EN EL MODELO ESTRUCTURAL DE LA INTELIGENCIA

- **Primera dimensión:** Programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Maniquí autorretrato	Fluidez	4	4	4	
Caricatura desplegable	Flexibilidad	4	4	4	
Arquitectura con palitos	Originalidad	4	4	4	
Ciudad de tiza	Elaboración	4	3	4	

- **Segunda dimensión:** Actividades creativas del área de comunicación.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cocina curiosa	Originalidad	4	4	4	
¿Cómo sería tú.....?	Fluidez	4	3	4	
Un día en la vida de un animal	Flexibilidad	4	4	4	
El día al revés	Elaboración	4	4	3	

- **Tercera dimensión:** Actividades socio emocionales.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Por qué los que quiero me quieren?	Fluidez	4	4	3	
Definamos los sentimientos	Flexibilidad	4	4	4	
¿Cómo reaccionan mis amigos con lo que les hago?	Originalidad	4	4	4	
Lo que expresan mis amigos con sus caras	Elaboración	4	4	4	

- **Cuarta dimensión:** Actividades creativas cognitivas.
- **Objetivos de la Dimensión:** Mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento divergente.

SESIONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIONES	Clari- dad	Cohe- rencia	Rele- vancia	Observaciones/ Recomendaciones
Formando figuras nuevas	Fluidez	4	3	4	
De compras	Flexibilidad	4	4	4	
Descubriendo propiedades	Originalidad	4	4	4	
Un día en la vida de...	Elaboración	4	3	4	

Firma del evaluador